CD IZDAJA

APRIL 2003 / 14 / 990 SIT

PC Format

MULTIMEDIJA >> TEHNOLOGIJA >> IGRE >> INTERNET >> NASVETI >> VSE ZA VAŠ PC

PRIHODNOST PC-JA

Razkrivamo naslednje velike izume ter napovedujemo naslednjih 10 let!

EKSKLUZIVNI INTERVJU!

Ray Kurzweil

Osupljiva predvidevanja kralja umetne inteligence.

Kako...

Izdelati spletne STRANI
Ustvariti stopnje za UT 2003
Pospešiti POMNILNIK
Igrati igre na DLANČNIKU
Kompresirati PODATKE

Podatki na poti

Preizkusili smo 10 enot za prenosno skladiščenje podatkov

VEDNO PRVI ZA IGRE!

17 OPISOV IGER

TOCA Race Driver >> Raven Shield
Champ Manager 4 >> Rayman 3
Metal Gear Solid 2 >> Praetorians

MALO DENARJA VELIKO GLASBE

Prebudite mrtve: Zvok na vašem PC-ju

Naj vaši filmi in igre zvenijo bolje!
Poslušajte glasbo po stanovanju...

EKSKLUZIVNO! 3 CELOTNI PROGRAMI

Rave eJay

CELOTEN PROGRAM ZA IZDELAVO RAVE GLASBE. IZDELAJTE SVOJ HIT ZA VRHOVE LESTVIC!

ADVANCED UNINSTALLER 2

DOKONČNO SE ZNEBITE ZALEGE Z DISKA. CELOTNA RAZLIČICA PROGRAMA!

WORLD EMPIRE

CELOTNA RAZLIČICA IGRE SVETOVNE DOMINACIJE

PLUS! NAJ DEMO IGRE

APRIL 2003/ 14 / 990 SIT

ISSN 1580-8203

9 771580 820005

Ime, vredno zaupanja.

symantec™

Distributer za Slovenijo: CHS d.o.o., Dolenjska cesta 244, Ljubljana, telefon: 01 280 66 00, faks: 01 280 66 02, e-pošta: symantec@chs.si, www.chs.si

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković
Namestnik urednika Boštjan Uršič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani Gregor Bačun
Sodelavci Matt Avery, Barbara Banović, Tomaž Bartolj, David Bradley, Daniel Čeh-Ambruš, Nejc Dulmin, Ian Harris, Dan Hutchinson, Richard Longhurst, Alec Meer, Adam Oxford, Andrej Potočnik, Primož Sečnik, Andrej Skaza, Marko A. Štor, Ivo Vidergar, Luis Villazon, Mike Williams
Ilustracije Boštjan Krajnc
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar
Tel: 02 330 330 8 Fax: 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic,vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.

>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.

>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.

>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.

>> Uživajte med branjem revije. S tem poslom se ukvarjamo zato, ker ga obožujemo.

Nikola Janković Urednik

PO SLOVITIH IZJAVAH v preteklosti, ko so na začetkih razvoja računalnikov najvišji predstavniki IBM-a napovedovali, da "na svetu morda obstaja tržišče za največ pet računalnikov "ter nikoli pozabljeni izjavi Billa Gatesa, da bi "640 Kb spomina res moralo zadostovati vsakomur", moraš biti precej pogumen, da se lotiš napovedi nadaljnjega razvoja računalništva. Poguma nam ne manjka, špekuliranje o prihodnosti pa je eno naših priljubljenih opravil, tako da smo znova izvlekli stekleno kroglo in poskušali napovedati, kakšna bo prihodnost PC-ja do leta 2013. Ali bo Moorov zakon zdržal preizkus časa? Ali lahko računalništvo tudi naslednja leta napreduje s tako bliskovitim razvojem, kot smo mu bili priča v zadnjih desetletjih?

Da pa ne bi ostali le na oddaljenih domnevah, smo pokukali tudi v bližnjo prihodnost. AMD je napovedal, da bomo do konca leta ugledali prve 64-bitne procesorje za domačo uporabo, mi pa vam bomo razložili, kaj bi naj to pomenilo za vaše deskanje po spletu in igranje *Dooma III*.

Medtem, ko boste vi listali po aprilski številki, pa vam mi za naslednji mesec pripravljamo večje spremembe. Ne samo, da bomo spremenili videz PCFormata, temveč bomo prinesli tudi nekaj novih vsebin, ki ga bodo še trdneje povezale s pravimi PC-navdušenci. Istočasno bomo poskusili upoštevali vaše ideje in mnenja iz februarske ankete ter temu prilagoditi vsebino. Spremembe boste lahko ocenili 3. maja.

nikola@videotop.si

Nikola

>> MED SODELAVCI

Boštjan Uršič
Boštjan se je zagledal v bližnjo prihodnost domačega računalništva ter vam razlaga, kaj pravzaprav povprečnemu uporabniku PC-ja prinaša 64-bitna strojna oprema. AMD bo svoje 64-bitne procesorje Claw Hammer izdal že letos, ampak ali bodo sploh imeli kakšen pomen brez 64-bitnega operacijskega sistema? Njegove ugotovitve najdete na strani 28.

Andrej Potočnik
Ta mesec se je Andrej že veselil supertesta grafičnih kartic, vendar sta nato tako nVIDIA, kot tudi ATi napovedala nove kartice v svojih paradnih serijah. Supertest grafičnih kartic je tako prestavljen za nekaj tednov, Andreju pa ni preostalo drugega, kot da je izvlekel svoj notesnik in se spravil na testiranje naprav za prenosno skladiščenje podatkov.

Andrej Belina
Nekdanji sodelavec uredništva slovenskega PC Gamerja se v zadnjih letih sicer ni intenzivno posvečal pisanju, vendar boste ob branju nove kolumne izpod njegovega peresa hitro ugotovili, da ga talent ni zapustil. Fant se je zavezal, da vas bo v prihodnje poskusil razvedriti, ko boste potrti prišli do konca revije in ugotovili, da je vsega konec.

Tomaž Bartolj
Po napornem delu pri ustvarjanju prvega PCFormatovega Popolnega vodiča, ki je nosil tematiko iger, se je Tomaž že pripravljal na počitek. Na srečo smo ga zaustavili v zadnjem trenutku pred odhodom na počitnice na Arubo in mu naprtili delo v obliki novih iger za opis, kot so *TOCA Race Driver, Rayman 3* in *Metal Gear Solid 2: Substance*. Opisi iger se pričnejo na strani 58.

PCFormat

VSE ZA VAŠ PC

POIŠČITE JIH
Kako do tem meseca...

22 Prihodnost PC-ja

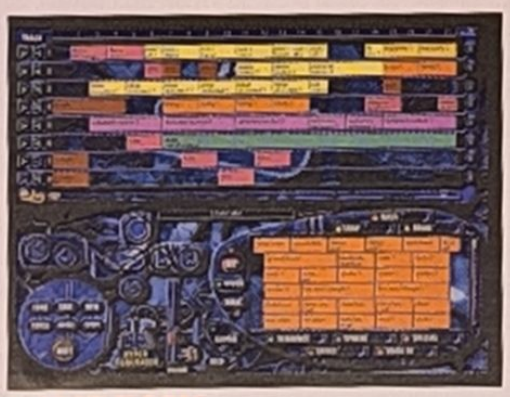
PREIZKUŠENO
34 Prenosne naprave za skladiščenje
52 Predvajalniki MP3
66 TOCA Race Driver
68 Raven Shield
72 Champ Man 4
74 Metal Gear Solid 2: Substance

PLUS...
28 64-bitni procesorji
84 Zvok na PC-ju

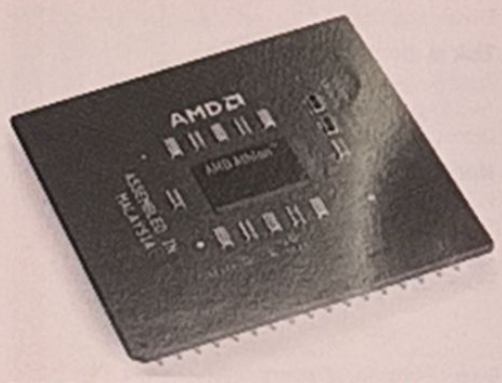
PRIHODNOST PC-JA

Kaj prinaša naslednjih deset let? **(str.22)**

CEBIT 2003
Nov mesec, nov sejem. **(str.6)**



RAVE EJAY
Razbijaška glasba v minutah. **(p.94)**



64-BITNI PROCESORJI
Kaj prinaša naslednja generacija? **(str.28)**

ČAS JE ZA HRUP!

Kako postaviti ultimativni zvočni sistem na svojem PC-ju.
(str. 84)

SUPERTEST

10 PRENOSNIH SKLADIŠČNIKOV PODATKOV
(str.34)

33 PREIZKUŠENO >>
58 IGRE >>
84 KAKO...

- **Postaviti** popolni zvočni sistem na PC-ju
- **Izdelovati** spletne strani v Dreamweaverju
- **Ustvariti** stopnje za *Unreal Tournament 2003*
- **Napisati** raversko uspešnico
- **Spremeniti** BIOS, da pospešite RAM
- **Oživeti** igričarske klasike na dlančniku

6 NOVICE

Poročilo s sejma Cebit 2003, ali se vojna vodi preko interneta, novi skrb zbujajoči podatki o boleznih, ki jih povzroča PC, uničenje podatkov na disku, pogled na novo generacijo kartic Radeon, potegavščine preko elektronske pošte in še veliko več...

TOCA RACE DRIVER
Nadaljevanje ene najbolj igralnih serij. **(str.66)**

RAVEN SHIELD
Prvi opis naslednje igre Toma Clancyja. **(str.68)**

NAPOVEDI
Pogled v prihodnost

61 **Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness**
Prihaja Tomb Raider z najdaljšim imenom doslej.
62 **GTA: Vice City**
Tokrat se napotimo v Miami.
64 **Tropico 2: Pirate Cove**
Eden redkih primerov, ko odobravamo piratstvo.

OPISI
Igrajte jih danes

66 **TOCA Race Driver**
68 **Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield**
70 **Rayman 3: Hoodlum Havoc**
71 **American Conquest**
72 **Championship Manager 4**
74 **Praetorians**
75 **Metal Gear Solid 2: Substance**
76 **Freelancer**
78 **Master of Orion 3**
79 **Orb**
79 **Bandits: Phoenix Rising**
80 **Battlefield 1942: Road to Rome**
80 **Cenejši izidi iger**

STROJNA OPREMA
Zbrana strojna oprema

34 **Supertest naprav za prenosno skladiščenje**
42 **Megaworks 2.1 2500**
42 **Audigy Platinum 2 EX**
44 **Acer TravelMate 230FX**
44 **Kyocera FS-6020**
45 **Epson C82**
45 **Archos Ondio**
46 **Hercules XPS 510**
46 **Nikon Coolpix 3500**
48 **Hercules DV Action Pro**
48 **LevelOne Wireless Access point**
49 **JAE Butterrfly**
49 **Creative WebCam**
49 **USB Stick-11**
50 **NEC VT45**
50 **Photosmart 230**
51 **Lexmark Z65**
51 **3RS Neon Light**
52 **Primerjalni test predvajalnikov MP3**

PROGRAMJE
Uporabna orodja

54 **Dance eJay 5**
55 **Norton Internet Security 2003**
55 **PDF 995**
55 **Audio Cleaning Lab**

OGLAŠEVALCI

Acord-92 **8, 48, 52, 108**
Activision **63**
Antipiratsko združenje **17**
Aroba **98**
Avtera **32**
CHS **2**
Eidos **81**
Eon **87**
Grafo **41**
Guillemot **94**
Harvey & Norman **107**
Inea **57**
JAE **Vloženka**
KFM **34**
LanCom **35**
Mlacom **47**
Mobitel **14**
Nevtron **73**
Optimedia **20**
Radio Center **47**
Radio Plus **16**
Radio Viva **16**
Ribera **103**
Slo-TECH **81**
Sunrise Computers **31**
Teal **73**
Tech Trade **100**
TrendNet **93**
VideoToP 13 **11**
ZAK **18**

PLUS

21 Vsebina diska
43 Naročite se
56 DVD filmi
97 Naslednji mesec
97 Pretekle številke
106 Vsega je konec

novice

Dejstva/Komentarji/Analize To so novice

CeBIT 2003

Tudi največji svetovni IT sejem doživlja upad zanimanja.

Potem, ko smo prejšnji mesec poročali s sejma CES v Las Vegasu, kjer je bilo največ govora o računalniški konvergenci kot o najbolj vroči tehnologiji ta hip, je naš marčni obisk na največjem svetovnem IT sejmu to dejstvo le potrdil. Beseda "konvergenca" je bila na ustnicah vseh obiskovalcev in razstavljavcev, meje med uporabno in informacijsko tehnologijo pa postajajo vedno bolj zabrisane. Komunikacija med večpredstavnostnimi napravami v hiši prihodnosti je dobesedno pred vrati.

Trend upada zanimanja za tovrstne sejme se, po Vegaškem Comdexu ter nenazadnje slovenskem Infosu, nadaljuje tudi na CeBIT-u. Hanovrski sejem je zabeležil upad tako razstavljalcev (7.264 iz leta 2002 na letošnjih 6.526), kakor tudi obiskovalcev (s 674.000 na 560.000) - četudi organizatorji trdijo, da je slednje posledica pričetka zalivske vojne in zmanjšanja števila obiskovalcev iz ZDA in Azije. Kljub temu pa ostaja dejstvo, da je v svojih 26 halah CeBIT tudi letos prikazal vse, kar so podjetja na področju računalniške strojne in programske opreme, telekomunikacijskih storitev in omrežij ter sodobne elektronike, dosegla v zadnjih mesecih in seveda novosti, ki smo jih videli prvič.

Govoreči hladilnik?

Telekomunikacijski gigant Ericsson je, recimo, predstavil večpredstavnostni hladilnik, kakršne bomo očitno uporabljali v prihodnosti. Naprava prihaja z zaslonom, občutljivim na dotik in omogoča priklicati video posnetke receptov, povezuje se z vašim mobilnim telefonom ter omogoča prejemanje fotografij iz notranjosti hladilnika... Drugi industrijski orjak, Boeing, je napovedal uvajanje internetnega dostopa v svoja letala - že od konca 2003 boste na nekaterih evropskih poletih preprosto priklopili notesnik na omrežno povezavo v sedežu na letalu in si polete skrajšali z deskanjem po spletu.

Microsoft je na sejmu razkril svoje načrte za pričetek prodaje "inteligentnih zaslonov" v Evropi. Izvedeli smo, da bo Packard Bell prvo podjetje, ki jih bo pričelo tržiti, na voljo pa bosta 10- in 15-palčna različica. Prva bo na voljo za približno 270.000 SIT, slednja pa za zajetnih sto tisočakov več. Kot veste, gre za zaslone, ki se preko brezžičnega omrežja povežejo z računalnikom, ki ga lahko potem uporabljate preko tega zaslona, in sicer s pomočjo magnetnega pisala. Zadeva je predvsem primerna za udobno deskanje po spletu in branje dokumentov ali e-knjig.

Priča smo bili tudi pravemu navalu pametnih telefonov - kombinacij dlančnika in mobilnega telefona. Vrsta, ki so ji pred nekaj leti zaradi velikosti in nerodnosti napovedovali izumrtje, je naposled očitno pripravljena za pohod na množično tržišče. Večina teh naprav vsebuje klasičen dnevnik, imenik in možnost zapiskov, kakršne poznamo na dlančnikih,

>>Priča smo bili tudi pravemu navalu kombinacij dlančnikov in telefonov

>>POD ŽAROMETI

Izdelki, ki so pritegnili poglede.

DRUŽINA GEFORCE

nVIDIA je nekaj dni pred Cebitom predstavila nove kartice v seriji GeForce FX. Zanimivo je, da ponuja tudi v najnižjem cenovnem razredu združljivost z DirectX 9 in v tem prekaša ATi-jevo serijo Radeon.

www.nvidia.com

ATI RADEON

Tudi ATi je pred sejmom napovedal nove modele kartic Radeon ñ 9800 9600 in 9200, na CeBIT-u pa jih je predstavil s pomočjo partnerjev, kot so Sapphire in ostali. Podrobnejši pogled na obnovljeno družino Radeon na strani 12

www.ati.com

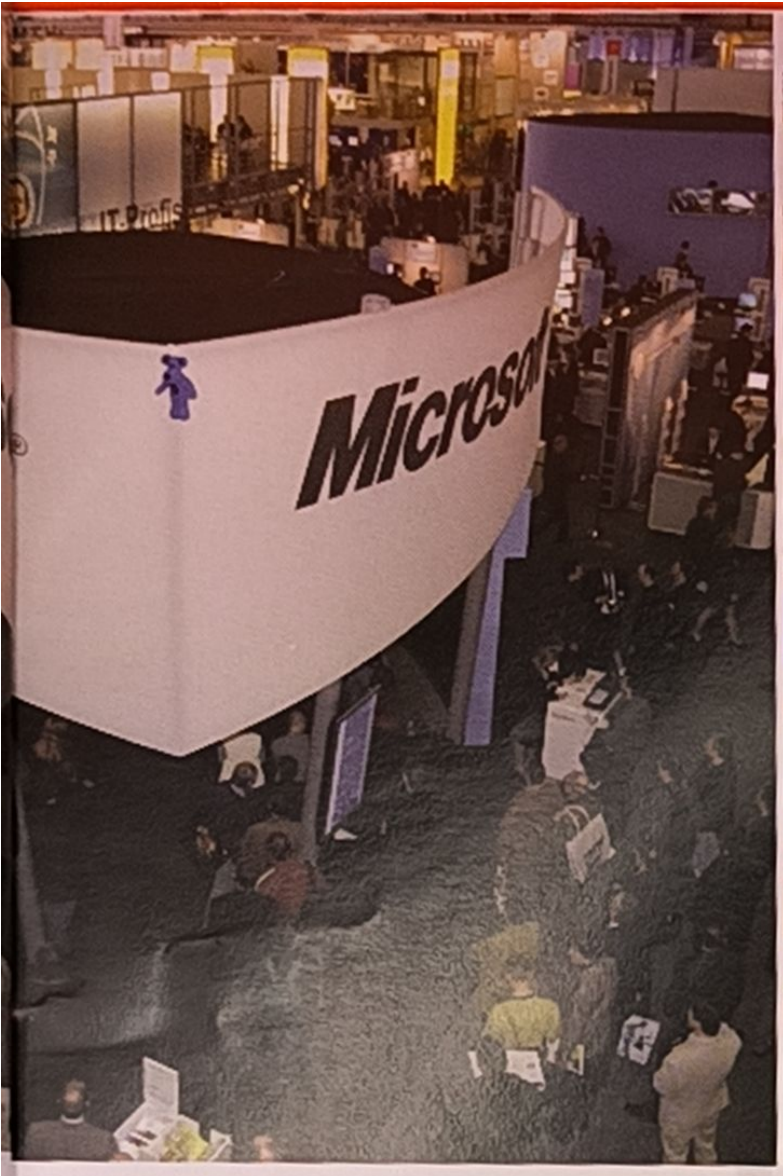
PAMETNI HLADILNIK

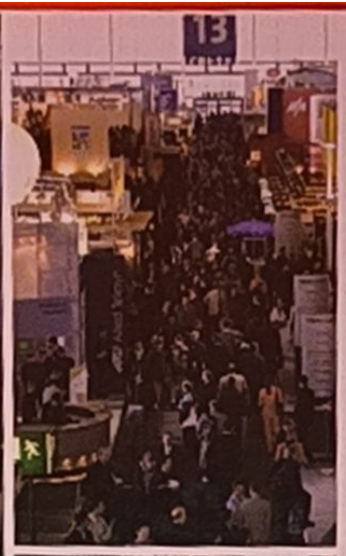
Že pred odhodom v trgovino pozabite pogledati v hladilnik in narediti seznam, boste veseli najnovejše Ericssonove pogruntavščine. Njihov prototip vam lahko na mobilni telefon pošlje fotografijo notranjosti.

www.ericsson.com

SERIJSKE MODIFIKACIJE

Modifikacije PC ohišij se selijo iz garaž v proizvodne hale. če se vam ne ljubi jemati orodja v roke, pa si na svojem ohišju želite akvarij, preprosto pripravite 200 evrov, pa bo vaš... Kmalu v naših trgovinah z računalniško opremo?





možnost neposredne povezave na splet in zadnje čase praktično obvezen vgrajen fotoaparat. Večino pametnih telefonov poganja Microsoftov operacijski sistem Pocket PC, kakršne srečamo v velikem številu dlančnikov, torej je združljivost z že obstoječimi programi zagotovljena.

Računalničarji pod žarometi

Na področju PC opreme smo videli prve notesnike z Intelovimi procesorji Centrino, namenjenimi prenosnemu računalništvu. Kar nekaj proizvajalcev je prikazalo prenosnike, ki so tako lažji in manjši kot doslej, ponujajo pa dalj časa trajajoče baterije. Po pričakovanjih je bil zanimiv tudi spopad med nVIDIO in ATi-jem – obe podjetji sta s pomočjo partnerjev predstavili nove različice kartic. nVIDIA je predstavila GeForce FX 5600 (doslej znana kot NV31), ki je namenjen srednjemu cenovnemu razredu in FX 5200 (NV 34), ki je namenjen nižjemu razredu in nadomešča nVIDIINO prodajno uspešnico GeForce 4 MX.

ATi je prikazal kartice s čipom Radeon 9800, ki mu znova vrača naziv najhitrejše 3D kartice ta hip in tudi novih cenejših različic iz serije 9000.

Pomembni so tudi načrti evropskih ponudnikov internetnih storitev za postavljanje dostopnih točk za brezžičen dostop do interneta na mestih, kot so železniške postaje, letališča, hoteli ipd. Na tem področju gre Slovenija vsaj v korak z Evropo, saj Mobitel in SiOL že poskusno omogočata dostop do brezžičnih omrežij (več na strani 33). Nekaj drugih pomembnejših trendov smo omenili že pretekli mesec v poročilu s CES-a. Cebit 2003 je sicer bil resda manjši kot leto poprej, vendar očitno prihaja čas, ko bo na tovrstnih sejmih vedno manj zijal – več kot 90 % letošnjih obiskovalcev naj bi bilo zaposlenih v IT sektorju in so pripotovali s poslovnimi nameni. Koliko posla se sploh lahko konča v sejemskem kaotičnem vzdušju, pa je spet drugo vprašanje.

PCF

ATHLON XP 3200+

AMD je izdal sporočilo za javnost, na podlagi katerega je slutiti, da 64-bitniega procesorja Claw Hammer ne bomo našli v prodaji pred letošnjim božičem. Do takrat bodo poskusili slediti tempu napredka, ki ga narekuje Intel.

www.amd.com

LAHKI PRENOSNIKI

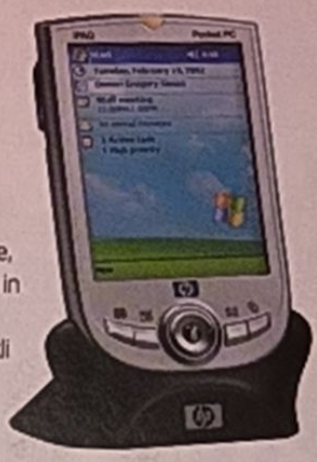
Videli smo prve notesnike s procesorji Centrino. Toshiba je predstavila model Portege R100, ki tehta le 1,08 kg, medtem ko bi naj baterija zdržala dolgih 6 ur. Podobne modele so predstavili tudi drugi proizvajalci.

www.intel.com

na obzorju

Kul oprema, ki prihaja na police tehnološko ozaveščenih trgovin pri nas.

Compaq iPaq h1910



Pribl. 90.000 SIT

www.hp.com

Seksi dlančnikom na arhitekturi Pocket PC še naprej padajo cene, konkurenca s strani Della, Asusa in ostalih pa grozi Compaqovi dominaciji na tržišču. Aha, so rekli fantje pri HP-ju, počakajte da vidite h1910. Ob teži samo 120 g in debelini le nekaj več kot centimeter, se vsekakor veselimo, da ga bomo že naslednji mesec dobili v naše roke.

ATI Radeon 9800

Pribl. 120.000 SIT

www.ati.com

VEČ NA STRANI 12

Prejšnji mesec samo preizkusili GeForce FX in ugotovili, da gre za najhitrejšo kartico ta hip. Kot kaže, je ta naziv nosila le slab mesec, saj je Radeon 9800 očitno bolj spektakularna kartica. Naslednji mesec bomo tudi dejansko izmerili hitrost te kartice in jo primerjali z nVidiinim čudežem.

Creative I-Trigue 3300s

Pribl. 27.000 SIT

http://europe.creative.com

Creative nam prinaša zvočnike I-Trigue, ki so oblikovani po vzoru Zen Jukeboxa, dovolj majhni, vendar po trditvah proizvajalca tudi mogočni. Komplet vsebuje tudi nizkotonca, ki bo ponudil močan bas, kakovost zvoka pa naj bi poudarili skorajda ravni sateliti.

Alienware Navigator

Bo potrjeno

www.alienware.com

Microsoft je potrdil, da njegov Media Center prihaja tudi v Evropo, ameriški proizvajalec računalnikov, ki se je odslej osredotočal na izdelavo igričarskih sistemov, pa je napovedal računalniški sistem, ki bi ga kaj hitro lahko zamenjali za mini hi-fi komponento. Cena sicer še ni potrjena, kljub temu pa upamo, da bo nekdo te seksi PC-je pričel prodajati tudi pri nas.

World Wide War

Poročila s spleta pravijo, da ameriška vojska uporablja internet za načrtovanje napadov.

ALI AMERIŠKA VOJSKA resnično uporablja splet, da določi cone letalskih napadov proti Iraku? Možno. Če je verjeti številnim novičarskim stranem in spletnim forumom, je postalo vojaško načrtovanje ameriške vlade s pomočjo interneta pogosta stvar. Med vojno v Afganistanu so lovska letala prenašala sliko v živo preko interneta do vojaških baz v ZDA, februarja pa je ameriška vlada v okviru velike propagandne vojne proti Iraku, iraškim odpadnikom pošiljala številna elektronska sporočila,.

Paket dostavljen

Kako težko je potemtakem prestreči zaupne podatke? Preprosteje, kot si mislite. Splet je seveda bolj občutljiv na hekerske napade kot varna lokalna omrežja, saj uporablja tehnologijo paketkov in podatke pošilja med računalniki, ki niso pod nadzorom vlade. Hekerji brez težav skorajda rutinsko vdirajo v vladne strežnike po svetu, včasih spremenijo vstopno stran tako, da pošljejo lastno protivojno sporočilo ali pa preprosto zato, da vsem drugim dokažejo, da je to mogoče storiti. In iz dneva v dan postajajo iznajdljivejši.

Kaj če bi ti hekerji prestregli načrte za letalske napade in nekako vplivali na izid vojne? Sicer je to malo verjetno, ampak če ameriška vojska resnično uporablja internet v tolikšni meri, kot trdijo novičarske strani, bi lahko bili priča velikim težavam. Na primer, civilisti lahko prestrežejo načrte napadov, jih pošljejo na spletne forume in tako vojskujočim se stranem ali teroristom omogočijo vpogled vanje. In tudi, če do podatkov ne pride nihče, bi lahko večji padec internetnega omrežja, kot se je zgodilo konec januarja, pripeljal do izgube občutljivih in zaupnih načrtov letenja.

Prave težave

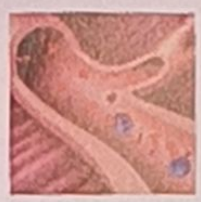
Na srečo internet ni tipična tarča napadov teroristov in v je teh časih njihova najmanjša skrb. Vojna, v kateri 150.000 vojakov vkoraka na sovražno ozemlje, da s položaja vržejo obstoječo vlado, povzroča mnogo hujše žrtve. In podatki o poletih so ponavadi dobro šifrirani, tako da bi druga stran najprej morala prestreči podatke, jih nato analizirati, razbiti kodo in šele nato poiskati lokacije. Med tem časom bi balistične rakete že spremenile zgradbe v ruševine.

Kot se najbrž zavedate, je veliko večja skrb za svetovni mir trenutna agresivna zunanja politika ZDA, možnost nuklearnih napadov s strani Severne Koreje na ameriško ozemlje ali grožnja nadaljnjih terorističnih napadov, celo z biološkim orožjem. Morda ameriška vojska z uporabo protokola TCP/IP prihrani milijarde. Morda pa se na zadeve spoznajo veliko bolje, kot si mi lahko predstavljamo. Ali pa, morda, tiste novičarske strani le ustvarjajo govorice, da bi se na ta način maščevali oblastem zaradi česa tretjega. Morda. **PCF**

Pozabite na krapalni sindrom in hemoroide - mrliška otrplost je pri igričarjih bolj pogosta.

V DOBREM IN V SLABEM

Raziskava trdi, da lahko imajo PC-ji uničujoči vpliv na vaše zdravje. Istočasno *Counter-Strike* hvalijo kot sredstvo za boj proti stresu... Komu verjeti?



AERONAVTIČNO prekletstvo tromboze je pričelo vplivati na uporabnike PC-jev. V Južni Koreji, ki je očitno ena najbolj naprednih držav, pa naj gre za število spletnih povezav, telefonov tretje generacije ali prehranjevanje s psi, se je mladi mož vrnil domov po napornem dnevu v službi in se spravil pred svoj PC, da odigra hitro partijo *Counter-Strike*. Šest ur kasneje je bil mrtev.

Morda imajo s tem imajo opraviti tudi stekleničke gina, ki so jih našli okrog računalnika, vendar se fant ni premaknil, odkar je sedel pred zaslon. Umrl je, ker so se mu v nogah ustvarili strdki in se mu je med sedenjem sesedla kri. In to ni prvi primer: 27-letni Tajvanec se je zgrudil in nato umrl oktobra 2002, po sodelovanju v 32-urnem igričarskem maratonu, medtem ko je mesec pred tem še neki Južni Korejec umrl po 86-urnem deskanju po spletu.

Do tromboze pride zaradi učinka sile težnosti na vašo kri, kar pomeni da se ta prepočasi vrača po vaših nogah navzgor. Včasih se premika tako počasi, da se trombus (strdek), ustvari na mestu združevanja krvnih žil. Če se le-ta razleti, lahko pride do embolije, ki je lahko smrtonosna. Statistika pravi, da je vsak trideseti primer tovrstne tromboze smrten.

Računalniki so bili doslej okrivljeni tudi za druge bolezni, vendar nobena še ni imela tako resnega vpliva na zdravje. Bolečine zaradi ponavljajočih se gibov (RSI) so najbolj slovita bolezen, vendar ne tudi edina. Pravzaprav RSI opisuje samo vzrok, ne pa tudi bolezni, ki je lahko karpalni sindrom, vnetje kit, burzitis in nekaj drugih. Potem so tukaj še slaba drža, pomanjkanje vitaminov, utrujenost oči in nekaj drugih bolezni. Pri PCFormatu veliko raje poudarjamo pozitivne stvari, ki vam jih PC-ji prinašajo, kot so prilagodljivost, takojšnja komunikacija, izboljšanje refleksov... Če je verjeti raziskavam z univerze Loyola v Chicagu, igranje večigralskih online iger vpliva na izboljšanje odnosov z ljudmi ter prinaša ventil za stresno življenje sodobnega človeka. Pohvalili so predvsem kulturo *Counter-Strike*, "ki zaradi medsebojnega zaupanja in kooperacije igralcev vpliva na ustvarjanje novih skupnosti in dobrih prijateljskih vezi." Torej se bo vedno našel kdo, ki bo žaloval za vami v primeru smrti zaradi strjevanja krvi v nogah.

www.thrombosisonline.com

VARNOST JE PRVA

Obstajajo različni nasveti, kako se izogniti trombozi. Če je verjeti razširjenim medicinskim nasvetom, zadostuje že to, da vsako uro vstanete in se počasi sprehodite od enega konca sobe do drugega. Drugi vam spet svetujejo, da vsakih toliko razgibate členke in prste, pijete vodo in se izogibate alkoholu ter vsako uro pretegnete noge. Tudi aspirin, ki redči kri, pomaga. Nekateri hipohondri v uredništvu se že pritožujejo nad bolečinami v nogah, kar uporabljajo kot izgovor za pogostejše izhode iz pisarne in aspirinske pojedine. Kar zadeva zdravila, je trenutno edina možnost Varfarin, ki je drugače znan tudi kot strup za podgane.

Dnevnik

Kaj bomo počeli spomladi?

Drzni podvig (1.april)

Kar nekaj časa smo se odločali, potem pa je počilo. Pisci PC Formata smo po izjemno navdihujočih poletih v Planici sklenili, da tudi sami začnemo s tovrstno aktivnostjo. Naš prvi podvig bo 50 metrska skakalnica, na zaletišču pa se bomo znašli vsi, razen Barbare. Njo bomo pustili v dolini, da nam bo ravnala zlomljene kosti. Kako nam je uspelo, preberite na našem forumu pod temo Šport.

UPS!

Primal Art Show (6.april)

Tole prireditev sponzorira Sony, posvečena pa je umetnosti in poslu povezanem s konzolami ter PC igrami. Če se vam ne zdi predrago, lahko odletite v London, kjer se odvija, in se je udeležite, saj je namenjena vsem, ki si želijo kreativne zaposlitve v tem poslu. Za več informacij se obrnite na www.primal-art.com.

Pirhovanje (19.april)

Da, da, saj vemo, da izraz ni pravilen, ampak saj veste kam ciljamo. "Vsak praznik je dober praznik, da se je le dovolj hrane," je naš moto. Zopet bomo od barve vsi rdeči po prstih, prav tako pa se bo na nas znašlo več sličic, kot na jajcih. Še kakšna potica, malo hrena, ljubi mir pred službenimi dolžnostmi, pa imate pravi recept za sprostitev.

X-Men 2: Wolverine's Revenge (25.april)

Na ta dan naj bi ugledali sila obetavno igro, zasnovano na pustolovščinah znanih junakov. Kmalu po tem (začetek maja) bo izšel še X2, drugi film z X-Men. Mutanti in akcija bosta zopet preplavila svet

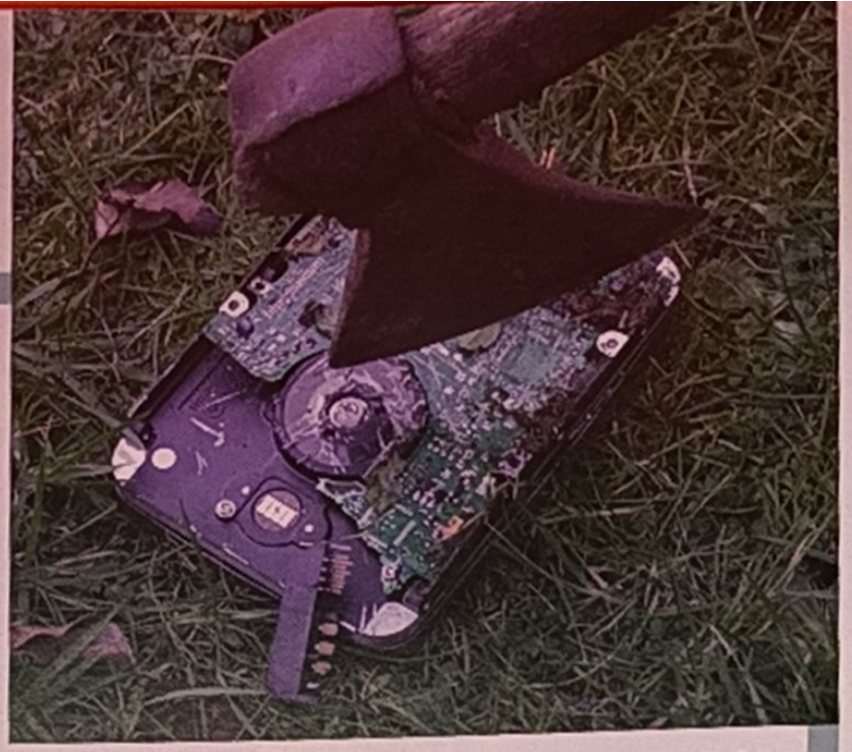
Po orlih risi (26.april)

Potem, ko smo prejšnji mesec lahko gledali sklepni del smučarskih skokov, se bomo sedaj bolj posvetili drugemu športu – hokeju. Olimpija in Jesenice so že marca zaključile z medsebojnim obračunavanjem ter se posvetili reprezentanci. Naši risi se odpravljajo na Finsko, kjer se ta dan začne svetovno prvenstvo. Vso srečo fantje!

PC Format (3.maj)

Ne ustavi nas niti tisto zaspano pomladansko sonce in v glavi že kujemo načrte za novo številko. Rezultat naše aktivnosti bo tokrat vizualno popolnoma predelana številka PC Formata, z novo rubriko o ekstremnem (strojnem in programskem) modificiranju.

Umrite, podatki!



Menite, da ste s formatiranjem diska opravili s starim PC-jem? Pomislite znova...

Presekajte drevo, preštejte prstane in vedeli boste, koliko je staro. Uporabite pravo programsko opremo na katerem koli trdem disku in naleteli boste na neverjetno število informacij o njegovem lastniku, pa če se je ta še tako trudil, da bi zakril sledove. Vzemite kot primer študenta iz ameriške države Massachussets, ki sta se spravila na lov za podatki na starih PC-jih. Simson Garfinkel in Abhi Shelat sta z diskov, ki bi naj bili izbrisani, uspela obnoviti bančne podatke, medicinske kartoteke in osebna elektronska sporočila. Eden izmed 158 rabljenih trdih diskov, ki sta jih kupila preko eBaya, je vseboval 5.000 številk kreditnih kartic. Drugi so vsebovali gore pornografije in različnih zasebnih informacij, ob katerih sta se fanta lahko hihitala – v bistvu je bilo samo 12 diskov pravilno očiščenih.

Mediji so bili polni novic o primeru pevca Garyja Glitterja, ki je odnesel PC na popravilo in so na njegovem disku našli otroško pornografijo. Kljub temu ljudje očitno še vedno niso spoznali, da njihov Koš v Windows ni trdnjava, ki bi jo bilo težko osvojiti, preiskava starih PC-jev pa je pogosto eden prvih korakov pri kriminalnih preiskavah. Če želite izbrisati občutljive podatke, potem je popolno uničenje trdega diska vaša edina možnost. Enako velja v službi – če vaš šef sumi, da ste svoj PC uporabljali v zasebne namene, ga lahko preveri. Vendar to še ni najslabši scenarij – januarja je Intel uspel založiti disk, ki je vseboval osebne podatke o 180.000 strankah neke zavarovalnice, ki so vsebovali imena, naslove, davčne številke, višino premij, materine dekliške priimke in bančne podatke. Programsko opremo, ki bo varovala vašo online (ali offline) zasebnost lahko dobite, vendar ta ne bo zadržala popolne policijske preiskave. Preizkusite DiskWiper, Evidence Eliminator ali CyberScrub, ki so na voljo na spodnjih straneh.

www.vogon.co.uk
www.computer-aid.org
www.ontrack.co.uk

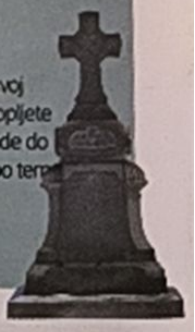
KAKO UNIČITI TRDI DISK Prepričajte se, da so vaši podatki uničeni, za vedno...

OGENJ
Ogenj bo sicer stopil žice in naredil disk neuporaben, ampak če ne dosežete temperature nad tisoč stopinjami, ne bo uničil plošč in disk bo lahko popravljen.

ORODJA
Nekaj vbodov z izvijačem bo naredilo nekaj škode, če prej snamete pokrov z diska, ga ni čez žage, sekire in kladiva, ki bodo onemogočili bolj zadovoljivo uničenje.

MIKROVALOVNA PEČICA
Vzemi žlico iz skodelice, ko jo daš v mikrovalovno, vam je govorila mama. Trdi disk bi povzročil resni ognjemet, zato tega nikar ne počnite doma.

POKOP
Z nekaj časa in potrpljenja, lahko svoj disk vedno razstavite, dele pa pokopljete v neoznačenih grobovih. Če ne pride do kakšnega digitalnega voodoja, bi po tem morali biti varni.



DNK računalnik

Znanstveniki z revolucionarnim napredkom.

Znanstveniki v Izraelu delajo na biološkem računalniku, ki bo sposoben izpeljati 330 trilijonov operacij na sekundo, kar je 106-krat hitreje od najhitrejšega PC-ja. Guinnessova knjiga rekordov je njihov prototip priznala za "najmanjši biološki računalnik vseh časov". Zadeva je videti kot voda, vendar lahko ena sama kapljica tekočine vsebuje trilijone računalnikov.

Pred letom so znanstveniki na Weizmannovem inštitutu v Rehovotu razkrili mešanico encimov in DNK, s katero so ustvarili ta računalnik; njihova edina težava je bila, kako ga napajati. "Preoblikovana različica uporablja svojo DNK kot izvor energije," pravi Ehud Shapiro, vodja izraelskih raziskovalcev. Encim, imenovan Fokl, razbije DNK ter povzroči širjenje energije, ki zadošča za poganjanje sistema. Brihtno, kaj?

www.weizmann.ac.il

PCF POD KRINKO

Govorice in čenče iz PC industrije.

Svet živi v pričakovanju naslednjega velikega dogodka na tržišču grafičnih kartic. V času zaključka redakcije smo še vedno pričakovali različico MX nove nVIDIIne kartice GeForceFX, ki bi naj popolnoma podpirala DirectX 9 in bi se naj prodajala za manj kot 30 tisočakov ter razkritje modelov NV31 in NV34. Vendar tudi ATI ne bo miroval, kar dokazuje z odlično kartico Radeon 9800 (glejte stran 12⁰).

Drugače pa nas je ta mesec presenetilo, da se je slavni heker, Kevin Mitnick, znova znašel pod sojem žarometov. Tokrat je bilo njegovo podjetje, Defensive Thinking, žrtev hekerskih spretnosti. Vendar to ni prvič, da je kdo shekal Mitnickovo stran. Pred tem je hekerski napad doživela od nekoga, ki se imenuje Bugbear, ki je preprosto želel(a) dokazati, da obvlada zadevo. Tokrat je to storil heker DkD[ll, ki se je odločil za sporočilo v podporo Palestini in Čečeniji in proti Bushu, Sharonu, Putinu in očitno tudi Mitnicku.

Izgleda, da Mitnick in njegovi fantje le niso tako dobri v online varnosti, kar je nekoliko čudno za hekerja, četudi nekdanjega. Pomislili bi, da so sposobni ustvariti boljšo obrambo. Druge strani so celo sporočile, da je šlo za isto varnostno luknjo, ki jo je izkoristil prejšnji heker. Namigovanja, da je to storil namenoma, da bi se znova znašel v novicah, najbrž niso na mestu? Do naslednjič, torej!

VideoToP 13

>> Multimedijski center

www.videotop.si

POSLOVNI ENOTI:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
  PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 18h
- Proletarskih Brigad 79 (Nova Vas), Maribor
  PON. - SOB.: 09h - 20h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

NOVO - HIT - NOVO

Splinter Cell

Sam Fisher je popolnoma neslišen in neviden in je najbolje čuvana skrivnost ameriških varnostnih organizacij, njegova naloga pa je za vsako ceno boriti se za ameriško demokracijo. Ubi Softova 3D akcijska pustolovščina je prva velika uspešnica letošnjega leta in igra, ki je dvignila veliko prahu tako zaradi svoje tehnične dovršenosti, kakor tudi igralnosti, ki bi naj bila na vrhunskem nivoju. Že na zalogi!!

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

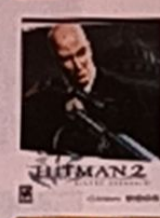
Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 7.590 SIT
Cena za člana: Samo: 6.830 SIT

PAKET: 3 igre v enil

Operation Flashpoint + dodatki
Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 6.990 SIT
Cena za člana: Samo: 6.290 SIT


Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana: Samo: 8.540 SIT

Cena: 6.990 SIT
Cena za člana: Samo: 6.290 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana: Samo: 8.540 SIT

Cena: 7.490 SIT
Cena za člana: Samo: 6.740 SIT

Praetorians

Razvojna skupina, ki vam je prinesla slovito strateško serijo Commandos, vam tokrat ponuja realnočasovno strategijo z izredno 3D grafiko, v kateri ste postavljeni v vlogo poveljnika rimskih kohort. Popeljite svoje čete do zmage z uporabo taktike in pretkanosti.

NOVO!
Od razvijalcev odlične igre Commandos!

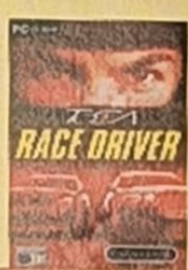
Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

NOVI HITI ŽE NA ZALOGI:

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana: Samo: 8.540 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 8.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.090 SIT



Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Top Gun Afterburner Force Feedback

Cena: 29.990 SIT

THRUSTMASTER

Digital 3 Gamepad

Cena: 3.690 SIT

F1 Force Feedback Racing Wheel

Cena: 46.990 SIT

GARANCIJA: 1 LETO!

Najbolje prodajan volan v Sloveniji!

ThrustMaster Ferrari Force Feedback GT

SAMO: 28.500 SIT

NOVO - Popravilo CD in DVD diskov

Ne mečite poškodovanih CD in DVD diskov proč!

Mi vam jih obnovimo da bodo delovali kot novi. S pomočjo preizkušene in patentirane tehnologije odstranimo praske s spodnje strani diska in tako omogočimo laserju, da disk znova prebere brez težave.

TOTAL DISC
CD REPAIR

Top Gun Fox 2 Pro

Cena: 8.990 SIT

USB Joystick

Cena: 4.990 SIT

Tipkovnice: Multimedijske, Office, Internet Navigator, itd..

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! PRI NAKUPU V TRGOVINAH ALI PREKO POŠTE DOBITE NAKUPOVALNO KARTICO ZA POPUSTE!

PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!
PARKIRANJE V GARAŽNI HIŠI CITY!
PRI NAKUPU NAD 4.000 SIT PREJMETE BON ZA BREZPLAČNO PARKIRANJE!

Prodaja po pošti.
Poštnino plača VideoTop.
Vsak teden super ugodna cena za 2 izdelka.

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

RADEON ZNOVA NA POHODU

Novi ATI-jevi čipi so vtrli sol v nVIDIINE grafične rane.

nVIDIA je šele objavila prve kartice s čipom GeForce FX, ATI pa je že napovedal tri kartice naslednje generacije in v času, ko to berete, bi njihov najpomembnejši predstavnik že moral biti na policah trgovin.

Radeon 9800 bo nadomestil njihovo najhitrejšo kartico ta hip, Radeon 9700, in bo prvi na voljo. Temelji na podobni tehnologiji, vendar je hitrejši in predstavlja nadgradnje na skorajda vseh področjih. 9800 uporablja novo tehnologijo SmartShader 2.1, ki lahko piksle senči z veliko večjo hitrostjo – kar je pomembno za prefinjene učinke rendriranja z več prehodi – medtem ko SmoothVision 2.1 predstavlja drugo generacijo anti-aliasinga in anizotropičnega filtriranja (pri 6x in 16x).

Obožujemo hitrost

9800 bi naj imel hitrejše jedro od 9700 Pro, čeprav končne hitrosti še niso znane. ATI trdi, da bo kartica 30–70 odstotkov hitrejša kot GeForce FX, vendar to informacijo vzemite z rezervo, saj ne temelji na dejanskem testiranju. ATI prav tako z veseljem poudarja, da referenčna kartica 9800 za razliko od GeForce FX še vedno zasede eno samo režo, njegova poraba energije pa je približno na enaki ravni kot 9700 Pro, tako da ni potrebe po glasnih ventilatorjih. To bo zadovoljilo tiste, ki so GeForce FX zaradi količine toplote in hrupa, ki jih oddaja, primerjali s sušilnikom za lase.

Prve Radeon 9800 kartice proizvajalcev Gigabyte, Hercules in Sapphire, naj bi stale okrog 100 tisočakov. Naslednja kartica bo 9800 Pro, ki bo identična opisani, vendar bo imela hitrejše jedro in bo za kakšnih 10 % dražja. Obe bosta imeli 128 Mb DDR RAM-a, maja pa bo luč sveta ugledala 256 Mb različica 9800 Pro – prva grafična kartica v prosti prodaji s tolikšno količino pomnilnika. Pričakujte ceno okrog osupljivih 130.000 SIT.

Že aprila bi videli tudi cenejše kartice v obliki Radeona 9600 in 9200 – gre za prve ATI-jeve čipe, izdelane z 0,13-mikronsko tehnologijo. 9600 prinaša 64/128 Mb DDR RAM-a in temelji na oskubljeni 9800 za ceno okrog 50.000 SIT, hitrejša različica Pro pa bo stala okrog 70.000 SIT. 9200 in 9200 Pro temeljita na Radeonu 9000 in podpirata le DirectX 8 ter vas bosta stali med 25 in 30 slovenskimi tisočaki.

ATI je očitno odlično izkoristil zamudo ob splovitvi GeForce FX. Očitno je, da je podjetje sedaj praktično cel produkcijski cikel pred največjim tekmecem in v času, ko je grafični napredek tako hiter, to ni majhen dosežek. ATI bo seveda to prednost želel izkoristiti, kolikor je le mogoče, čeprav je v času. Tudi nVIDIA je sicer že odkrila svoje modele kartic, med katerimi bo tudi najcenejša 5200 podpirala DirectX 9, tako da je boj daleč od tega, da je odločen. Kljub temu pa je nekaj očitno gotovo – ATi ima spet najhitrejšo grafično kartico. **PCF**

Z začetkom prodaje Radeona 9800 (zgoraj) in 9600 (spodaj), ATI poskuša ugnati GeForcovo vilo.

CENTRINO PRIDRVEL NA TRŽIŠČE

Morda se sliši kot nov model avtomobila, ampak Centrino je velik korak naprej pri delovanju notesnikov.

INTEL JE 12. MARCA razkril Centrino, svojo novo tehnologijo za mobilno računalništvo. Gre za platformo, ki jo sestavljajo trije elementi: procesor Pentium-M, nabor čipov 855PM ali 855GB (z Intel Extreme Graphics 2) in Intelov sistem Pro/Wireless 2100 Networking (podpira le 802.11b, vendar Intel načrtuje nadgradnjo za podporo 802.11a/b).

Za razliko od PIII-M in P4-M, Pentium-M ni oskubljena različica namiznega procesorja, Intel pa bo čip ponujal v treh različicah: standardni model (1,3, 1,4, 1,5 in 1,6 GHz), čip z nizko porabo (1,1 GHz) in z ultra nizko porabo (900 MHz). Hitrosti so videti nizke, vendar Intel trdi, da ima 1,6 GHz Pentium-M nizko porabo PIII-M in hitrost, ki prekosi 2,4 GHz P4-M.

Najboljša novica pa je, da Centrino občutno podaljša čas trajanja baterije. Vsak uporabnik si želi majhno in dolgotrajno baterijo, kar pa zaenkrat ni bilo mogoče. Počasnejši čipi (kot so PIII in Crusoe) ter velika Li-Ion baterija so bili edini način za podaljšanje avtonomije notesnika. Vendar večja baterija pomeni tudi večje ohišje, zaradi česar bi notesniki postajali debelejši, namesto tanjši. Prav tako je potrebno vedeti, da če je povprečna poraba notesnika 15 W, velik zaslon porabi ogromnih 5 W te energije. Centrinova kombinacija nizke porabe in visoke hitrosti je idealna za uporabo v tabličnih PC-jih in drugih ultra-tankih prenosnikih. Intelovi testi naj bi dosegli čas trajanja baterije do pet ur in če je to resnica, pomeni Centrino velik napredek v svetu notesnikov.

Intel torej upa, da bo z novo tehnologijo notesnikom omogočil večjo hitrost, nižjo porabo energije in občutno daljše trajanje baterije. Če je to vse res, preverite naslednji mesec, ko borno preizkusili prve Centrino-notesnike.

Centrino - Intelov zadetek v sredo tarče?

PCFormat dosje
MEDIJI NA SPLETU

Tomaž Bartolj si ob jutranji kavi zaželi elektronske oblike časopisa. Kako je z njo zadovoljen?

SVET SE spreminja in mi se moramo z njim. Pojav interneta je marsikatero stvar postavil na glavo in novi ureditvi niso ušli niti "standardni" mediji. Tu ne ciljam na Playboyeve težave zaradi zastonj Evinih kostumov na spletu, temveč na prilagajanje naših največjih medijskih hiš – prek časopisov, do radiev in TV postaj.

Prednosti

Skrbno urejene in ažurne strani medijev zagotovo niso zastonj, zato je še toliko bolj zanimivo, da medijske hiše na njih tako intenzivno delajo. Ko smo jih po tem malo povprašali, pa so nam našteli vrsto razlogov, zakaj se jim tako početje zdi koristno, če ne kar nujno. Pri Dnevniku so na primer izpostavili predvsem pomen promocije, saj lahko bralci preko njihovih člankov na spletni strani vidijo, kaj pravzaprav lahko pričakujejo od samega časopisa. Izjemnega pomena so tudi vsebine, ki jih lahko v elektronski obliki predstavijo povsem drugače kot v tiskanih izdajah. Internet ponuja bolj interaktivne vsebine, polne slikovnega, zvokovnega in tudi filmskega gradiva. Ne moremo niti mimo ažurnosti, saj lahko novico preberemo že nekaj minut po dogodku.

Na spletnih straneh sicer lahko zasledimo številne reklamne pasice, a dejstvo je, da je dohodek iz tega precej mizeren in ni sposoben pokriti stroškov vzdrževanja in priprave tovrstnih strani. Toda pri medijskih hišah poudarjajo, da na to ne gledajo kot možnost kovanja dobička, temveč želijo le še bolj pritegniti svoje bralce in jim omogočiti bolj poglobljeno izkušnjo. Raziskave kažejo, da bralci nekega časopisa v bistvu prebirajo novice le na strani le-tega, medtem ko se po drugih ne ozirajo.

Novice, ki jih lahko preberemo na spletu, se načeloma črpajo iz arhiva za kasnejšo objavo v časopisu, tako da tu ni prevelikih stroškov. Število obiskovalcev strani je resnično impresivno, saj se lahko največji časopisi pohvalijo s kar med 500 in 600.000 prikazi na mesec.

Dol s papirjem!

Če bi takole na hitro pogledali, bi rekli, da so papirnate izdaje stvar preteklosti in da se bodo prestavile na splet. Vendar se to ne dogaja in verjetno tudi v bližnji prihodnosti ne bo tako. Zakaj?

Papirnate izdaje so mnogo enostavnejše za "uporabo" in nič ne more nadomestiti listanja ob zajtrku. S tem se strinjajo tudi pri Večeru in so mnenja, da se velika revolucija na tem področju v bližnji prihodnosti ne bo zgodila, čeprav se na globalni ravni beleži splošno upadanje časa, ki ga ljudje namenjajo branju. Analitiki menijo, da je razlog tega divji tempo življenja ter vsesplošna nasičenost z informacijami in ne toliko sam splet.

O nenavadnem odnosu papirja in človeka morda največ pove kar izjava Braneta Šalamona, urednika spletnih izdaj Dnevnika: "Spletne izdaje tiskanih medijev niso nikoli zmanjševale števila bralcev klasičnih, tiskanih izdaj. Branje 'papirja', njegov vonj, šelestenje, občutek med prsti je psihološki trenutek, ki ga ne more nadomestiti noben elektronski časopis."

Internet se ne more izogniti tudi nekaterim slabostim, ki jih je izpostavil Robert Marijan iz Dela – še ne popolna uveljavljenost medija, doseg – razlikovanje skupin uporabnikov tisk/internet (predvsem starejši internetnih vsebin ne uporabljajo), pa tudi precejšnja nestabilnost (recimo ob zlomu borze) internet zaenkrat tolčejo po grbi.

Ne smete pa misliti, da so se posodobili le časopisi. Ogromen premik se je zgodil tudi pri TV programih. Najlepši primer je nacionalka, ki jo je treba resnično pohvaliti zaradi profesionalne, ažurne strani, možnosti gledanja domačih oddaj prek spleta ter obsežnega arhiva. Trendu sledijo tudi radijske postaje in vse več je tistih, ki jih lahko spremljamo prek internetne povezave. Pohvale vredni premiki! **PCF**

PCFRazsodba ZA

"Spletne 'izdaje' so se dobro prijele med ljudmi in prav je tako. Ponujajo novo izkušnjo, z veliko interaktivnosti in splošno pestrost ter ažurnost. Najbolje pri vsem tem je, da so zastonj, hkrati pa se vidi, da so na delu profesionalci. Čeprav splet ne bo izrinil tipičnih medijev, je izjemno primeren kot popestritev in dodatek!"

MNENJA

ZVONE ŠTOR, UREDNIK RAČUNALNIŠKIH STRANI VEČER

"Ko se bodo čez 500 let učili o zgodovini Slovenije na prelomu tisočletja, bodo gotovo govorili o telekomunikacijski revoluciji. Dejstvo namreč je, da živimo v času, ko smo ljudje bolj povezani in dosegljivi, kot kadar koli prej. Ob silnem tehnološkem napredku je prav neverjetno, da je Guttenbergov izum preživel 500 let. Ali bo živel še naslednjih deset?"

BRANE ŠALAMON UREDNIK SPLETNIH IZDAJ DNEVNIKA

"Internetna oblika časopisa združuje vse tisto, česar tiskani časopisi nismo imeli nikoli. Prav na internetu lahko 'tiskani' časopis prvič prinaša tudi tisto, kar je bila do sedaj prednost radia in televizije, torej avdio in video, predvsem pa so internetni časopisi sedaj veliko 'debelejši'. V tiskanem časopisu nikoli ne moremo objaviti vsega, medtem ko nam internetni to omogoča."

sporna točka

Eklatantno kršenje določil Varnostnega sveta s strani ZDA očitno svetovni politiki ne predstavlja ničesar.

NA BAGDAD PADAJO BOMBE, MINISTER RUPEL PA NIČ!

Tisti, ki ste že videli PC Formatov Popolni vodič po igrah, verjetno niste mogli spregledati protivojnega postra, v katerem smo preroško in vsekakor ironično napovedali začetek agresije koalicije globalističnih sil proti iraškemu samodržcu Sadamu Huseinu. Da je Huseinov krvavi režim potrebno odstaviti, je vsekakor dejstvo, vendar pa Američani očitno uporabljajo princip "če te boli glava, jo pač odreži." Vojna nikoli ne rodi miru, temveč le novo nasilje, pretveze Američanov in njihovih lakajev Britancev o osvoboditvi Iraka in vzpostavitvi "demokratičnega in prijaznega režima" v tej deželi, pa lahko prepričajo le prepričane.

Pravi cilj koalicije je vsekakor zavzetje Iraka kot strateškega posestva, saj gre za drugo z nafto najbogatejšo državo s kopico še neizkoriščenih rezerv. Sicer je bilo znake prihajajoče vojne mogoče opaziti že v času sprejemanja ameriškega obrambnega proračuna, ki se je napihnil za kar nekaj desetin milijard USD, obenem pa ni bilo novih prilivov v državno blagajno. Bush je pač igral na enako karto Hitler, torej za izdelavo "topov namesto masla", kar dolgoročno privede do zloma normalnega gospodarstva. Invazija na Irak Američanom torej prinaša strateško dobrino, ki je potrebna za zagon njihovega gospodarstva in izpolnjevanje ciljev globalizacije ter stabilizacijo domačega proračuna. Če torej povzamemo: Američani in njihovi zavezniki se gredo neokolonializem.

Slovenija bo torej postala članica NATA, organizacije, ki bo po mojem mnenju v nekaj letih razpadla ali pa se povsem prestrukturirala, saj je svojo namembnost že zdavnaj preživela. Za Slovenijo je dobro, da je postala polnopraven del tega vojaško-političnega mehanizma, sedaj pa je na naši politiki, da v okviru te organizacije naredi vse za svetoven mir in enakopravnost tudi najmanjših narodov. Drugače se Kranjcem vremena ne bodo nikoli zjasnila...

Barve pomladi.

Naročniško-prodajna akcija.

Svetloba, toplota, živahnejše barve, ... vzbudijo vitalnost in z njo željo po čem novem. Začnite postopoma - **omislite si nov mobitel. Z barvnim zaslonom in razkošnim pregledovanjem Planeta.** Če podaljšate/sklenete naročniško razmerje Mobitel GSM, izbirate med najsodobnejšimi, **po izredno ugodni ceni.** Svoj mobitel opremite po lastnem okusu - vse, kar si želite, dobite **na Planetu** in na **www.pinkponk.com** v sklopu **Krneki.** Že ob nakupu pa vam po želji brezplačno prednastavimo enega od 7 priložnostnih pomladnih ozadij zaslona.

*Premiera v Sloveniji konec marca.

Pogoj: sklenitev/podaljšanje naročniškega razmerja Mobitel GSM. Mobiteli, ponujeni v akciji, so prirejeni za uporabo v omrežju Mobitel GSM, zato jih lahko uporabljate le s SIM kartico omrežja Mobitel GSM. Cene vključujejo DDV. Akcija traja do odprodaje zalog in velja za vse, ki nimate podpisana več kot 2 veljavna aneksa k naročniški pogodbi. Ponudba velja za vse naročniške pakete, razen za SOS paket.

Informacije na brezplačnih številkah:
naročniki Mobitel GSM: 031/041/051 700 700, Mobiluporabniki: 031/041/051 121,
ostali: 080 70 70.

ŽIVLJENJE NISO LE BESEDE

WWW.MOBITEL.SI

Agencija 41, design: LUKS Studio, foto: T. Gregorič, J. Pavlič
Mobitel d.d., 1537 Ljubljana

PCFormat Intervju

Prost pristop Postavimo vprašanja ljudem v poslu

Legenda umetne inteligence Ray Kurzweil je pričel z razvojem optične prepoznave črk, ploskimi skenerji in predvidel singularnost – da bodo tehnološke spremembe tako korenite, da bodo imele bistven vpliv na nadaljnji razvoj človeštva.

PCF Ali mislite, da je pomembno ustvariti stroje, ki bodo posnemali ljudi, ali pa bi jih bilo bolje ustvariti tako, da bi počeli tisto, kar počnejo najbolje?

Ray Delamo na obeh straneh razvoja in tako bomo tudi nadaljevali. Dandanes imamo na stotine primerov nečesa, kar jaz imenujem specializirana UI (umetna inteligenca). Specializirana UI se nanaša na inteligentne sisteme, ki lahko izvajajo funkcije, ki so včasih potrebovale človeško inteligenco, vendar so dandanes popolnoma avtomatizirane. Tovrstni primeri so samodejno pilotiranje letal, vodenje inteligentnega orožja, diagnosticiranje elektrokardiogramov (na tem trenutno delam), diagnosticiranje medicinskih posnetkov, iskanje prevar s kreditnimi karticami in še več... Vse te funkcije so nekoč potrebovale človeško inteligenco, dandanes pa jih samodejno izvaja inteligentna programska oprema. Istočasno pa spoznavamo, kako deluje človeška inteligenca in vpogledi, izpeljani iz načina delovanja človeških možganov nam dajejo biološko navdahnjene metode za sestavljanje inteligentnih strojev.

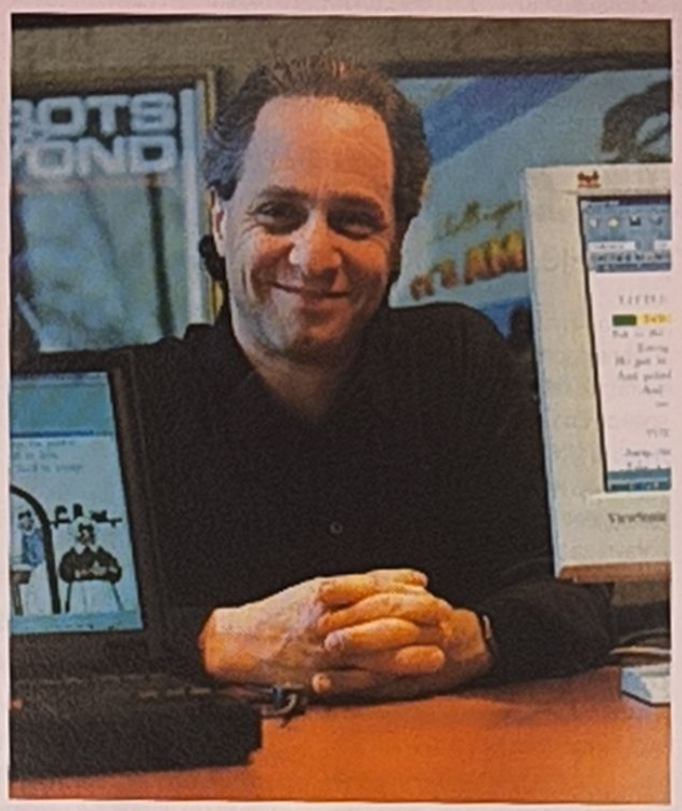
Koristno je, da znajo stroji emulirati človeško komunikacijo, tako da lahko komuniciramo z njimi. V naslednjih letih bomo dobili navidezne osebnosti, s katerimi se lahko pogovarjamo in ki lahko izvedejo rutinske finančne transakcije. Lahko boste, na primer, poklicali na British Airways in rezervirali polet tako, da se boste v vsakdanjem jeziku pogovarjali z njihovim navideznim agentom za rezervacije. Ko bomo dobili računalnik z vizualno predstavitvijo, boste lahko komunicirali z avatarjem, ki ima naraven izgled. Oglejte si Ramono na www.kurzweilai.net. Dekle je računalniški avatar, ki dela kot spletna hostesa.

PCF Kaj bi rekli, da je najbolj impresivna naloga, ki jo je doslej opravil računalnik?

Ray Težko bi izločil kakšen poseben dosežek, saj se nahajamo v obdobju, ko se specializirana UI odlično obnese. Sčasoma bo specializirana UI postajala vedno manj ozka in predvidevam, da bodo do leta 2029 inteligentni stroji lahko dosegli prefinjeno človeško inteligenco. Nato bodo to lastnost lahko kombinirali s sposobnostmi, pri katerih stroji že navdušujejo: hitrost, kapaciteta in možnost takojšnje izmenjave znanja. Ljudje na svojih nevralnih sistemih nimamo priklopov za hitro presnemavanje podatkov, tako da lahko znanje in informacije izmenjavamo samo s pomočjo človeške komunikacije. Primarna uporaba teh super-inteligentnih sistemov bo, da nam pomagajo izboljšati našo inteligenco. V bistvu bi lahko trdili, da že sedaj inteligentni stroji povečujejo vpliv človeške civilizacije.

PCF V vaši diskusiji o singularnosti pravite, da je bil z začetkom obstoja človeške inteligence nadaljnji razvoj praktično začrtan. Vsako odkritje, izum in teorema so določeni vnaprej in se bodo odvijali s hitrostjo, ki eksponentno raste. Ali mislite, da smo že daleč na tej poti?

Ray Nemogoče je predvideti specifične tehnologije, kakor je tudi bilo nemogoče natančno predvideti biološko evolucijo, vendar lahko z gotovostjo predvidimo vedno večjo moč tehnologije. Lahko opazimo, da se cena-zmogljivost računalniških, komunikacijskih in drugih informacijskih tehnologij eksponentno veča – skoraj se podvoji vsako leto – in na tej poti smo že zadnjih sto let. Zadeva se bo nadaljevala preko meja Moorovega zakona. Ko nam bo zmanjkalo prostora na klasičnih tranzistorjih, kar se bo zgodilo v petnajstih letih, se bomo z molekularnim računalništvom premaknili v tretjo dimenzijo.



PCF Ali menite, da smo ljudje primerna vrsta za tovrsten razvoj?

Ray Ljudje se od drugih vrst razlikujemo tudi po tem, da stalno stremimo po razširjanju naših obzorij. Nismo ostali na tleh. Nismo ostali na površju planeta. Ne želimo ostati v mejah biologije. Vedno želimo dostop do novih tehnologij. Šli smo celo tako daleč, da razvoj na našem planetu ni več biološki, temveč skoraj v celoti naš tehnološki razvoj. Naslednji velik korak bo združitev biologije in naše tehnologije.

PCF Menite, da iskanje zunajzemeljske inteligence (SETI) nikoli ne bo obrodilo sadov, saj če česa nismo opazili doslej, je to ali zato, ker drugih civilizacij ni, ali pa so že dosegle lastno singularnost in so daleč od našega razumevanja vesolja – in življenja. Ali potemtakem tudi za nas obstajajo meje, mimo katerih ne bomo mogli?

Ray SETI trdi, da je možnost za inteligentno življenje na planetu sicer nizka, vendar je v vesolju toliko milijard planetov, da bi moralo obstajati vsaj nekaj milijard planetov z inteligentnimi živimi bitji. Ti bi se morali razdeliti po časovnem traku obstoja vesolja, tako da bi milijarde svetov že morali biti pred nami. A ko enkrat civilizacija doseže našo stopnjo tehnološkega napredka, je potrebno le še nekaj desetletij za dosego resnično super-visoke inteligence in razvoja. In mi kljub temu še nismo opazili nobene takšne vrste. Lahko trdite, da bi se inteligentna civilizacija lahko sama uničila ali pa bi za nas ostala nevidna, vendar se mi ne zdi možno, da bi prav vse izmed teh milijard civilizacij doživele enako usodo. Najbolj verjetna je razlaga, da takšne civilizacije ne obstajajo.

PCF Izgleda, da smo se potemtakem razvili kljub neverjetno nizkim možnostim. Ali nas vidite kot bistven del vesolja, tako bistven kot je recimo vodik, ali pa smo preprosto napaka?

Ray Mislim, da smo najbolj napredna veja evolucije in da ta napredek sedaj prehaja na našo tehnologijo. Pojav inteligence in inteligentno ustvarjene tehnologije sta najmočnejši sili v vesolju, ob katerih se "neumne" sile, kot je težnost, lahko skrijejo. Kozmologi nikoli niso razmišljali o možnosti, da bi neka inteligenca odločala usodo vesolja in premagala učinke neumnih sil. Vendar pa je navsezadnje to nekaj, kar redno počnemo na Zemlji in zaradi tega menim, da bomo ljudje dobili priložnost določati usodo celotnega vesolja.

PCF

TO NI KONEC..

Celoten intervju bo aprila objavljen na naši spletni strani. Če želite biti obveščeni, kdaj se bo to zgodilo, se prijavite na naš poštni seznam preko www.pcformatslo.net. Če želite izvedeti več o Rayevih projektih, obiščite stran www.kurzweiltech.com.

Ko ste že mislili, da gre piščancem na baterije slabo, so se pojavile še kobilice iste vrste.

VEČ ENERGIJE ZA VAS

Še fižola, prosim – metan poganja PC-je.

Vam že preseda, da vašemu notesniku zmanjka energije že dve uri po pričetku potovanja in vam potem ne preostane drugega, kot da preostanek poti poslušate Ivove monologe? Ne? Potem je gotovo kaj narobe z nami... Kakor koli že, dve ameriški podjetji razvijata novo vrsto energijskih celic, ki bi jih bilo mogoče uporabiti za napajanje notesnikov. Celice uporabljajo katalizator, ki omogoča reakcijo metanola, kar notesniku daje več energije za dalj časa, kot ga lahko doseže enako velika klasična baterija. Metanol je široko razširjen, saj nastane iz metana, ki je stranski produkt živih bitij.

Istočasno so znanstveniki pri DARPA (raziskovalna agencija ameriške vojske) razvili biološke energijske celice, ustvarjene iz drobcenega para ogljikovih elektrod. Elektrodi vstavijo v žival, katere telesne tekočine napajajo majhne naprave, ki so primerne za sledenje sovražniku ali nadzor nad fizičnim stanjem vojakov. Ena elektroda pobere elektrone iz molekul glukoze, ki po vezju pride do druge elektrode, kjer jih zajamejo molekule kisika, raztopljene v tekočini. Vsi stranski produkti so naravni za telo, ustvarjena moč pa znaša dva mikrovata. Tako je vsaj v teoriji. V praksi sta dva testna subjekta preživela vgraditev, vendar umrla že po 15 minutah, še preden sta proizvedla energijo. Na srečo sta bili subjekta kobilici, vendar so se pri DARPA prisiljeni vrniti k tabli za načrtovanje.

ALI STE VEDELI?

@ Leta 1972 je Ray Tomlinson poslal prvo elektronsko sporočilo in pri tem je uporabil simbol @ za oznako lokacije oziroma institucije prejemnika. Tomlinson je uporabljal primitivni "računalnik" Model 33 Teletype in vedel, da bo moral uporabiti simbol, ki se ne pojavlja v nobenem imenu, da ne bi prišlo do zmešnjave.

PONUDBA ZA BRALCE

Popravite CD-je in prihranite.

Ne obupajte, če so praske napadle vaše priljubljene glasbene CD-je, računalniške igre ali DVD-je. Pri multimedijskem centru VideoToP 13 trdijo, da s posebnim postopkom finega poliranja popravijo celo tiste diske, nad katerimi ste že zdavnaj obupali. Napreden in patentiran postopek odstrani praske, nepravilnosti in prstne odtise na diskih in vam omogoči, da v njih znova uživate, kot bi bili novi. Bralci PCFormata v mesecu aprilu na storitev poseben popust – namesto tisočaka boste za popravilo posameznega diska do konca meseca plačali le 700 tolarjev. Vse, kar morate storiti je, da omenite geslo PCF14. Za več informacij pokličite na **02 234 12 52** ali pišite na **trgovina@videotop.si.**

BREZPLAČNO NA SEJEM

Teleinfos – računalništvo, telekomunikacije in informatika.

Po novembrskem sejmu Infos, ki je nekoliko razočaral, želi organizator osvežiti slovensko sejemsko ponudbo ter nam v Cankarjevem domu med 10. in 12. aprilom prinaša Teleinfos, ki bo pokrival področji telekomunikacij in informacijske tehnologije in tako v slogu vegaškega CES, ki se je letos pokazal za veliko bolj uspešnega od specializiranih računalniških sejmov, pritegnil večje število razstavljavcev in obiskovalcev.

Organizatorji poudarjajo, da bodo poskusili pokriti čim več interesnih sfer različnih ciljnih skupin – od poslovnežev in strokovnjakov, do mladine, učiteljev ter ljudi s posebnimi potrebami. Teme, na katere se bo letošnji dogodek osredotočal so, vsaj na papirju, precej zanimive: širokopasovnost, mobilnost, konvergenca, inteligentni dom, trg in Evropska unija. Če se želite prepričati, kakšna bo prireditev v resnici, boste veseli informacije, da organizatorji organizirajo ogled na njihov račun – pred prireditvijo se preprosto registrirajte na strani www.teleinfos.org in imeli boste omogočen prost vstop na prireditev.

Če tudi to ni zadostno vabilo, še povabilo z naše strani. Svoj nastop pripravljamo v sodelovanju z enim od strateških partnerjev sejma in bomo obiskovalcem sejma ponudili nekaj, zaradi česar se bo splačalo pretegniti noge (ali sesti v avto) in obiskati sejem.
www.teleinfos.org

Globoka misel

Vesolje deluje kot PC, pravijo zagrizenci. Sedaj nas je res strah...

Ob jutrih se ne zbujamo, temveč se zaganjamo. Svet, v katerem živimo, je kot velikanski računalniški program, pravita fizika Seth Lloyd in Stephen Wolfram. Lloyd verjame, da je vsak proces ñ recimo gibanje delcev ñ pravzaprav izračunavanje, a da bi lahko simulirali vsako podrobnost vesolja od začetka časa, bi morali biti računalniki 1090-bitni. Na žalost pa verjetno obstaja le 1.080 elementarnih delcev. Vendar pa je na Comdexu v Las Vegasu Stephen Wolfram šel še dlje in je povedal, da je naše vesolje v resnici sestavljeno iz majhnih programov in kod, ki jih je mogoče skrekati. Verjame, da so algoritmi splovili telesni fenomen, zapleten kot človeško telo. Ta PC-centričen pogled na vesolje razlaga delovanje vesolja skozi

Wolfram verjame, da je razumevanje algoritmov, ki vladajo vesolju, naslednji veliki izziv za znanost.

matematične enačbe, kar bo nedvomno razveselilo vse zagrizence po svetu.

Wolfram se je konceptov domislil med reševanjem ugank, kot so, zakaj se nepravilnosti in organizacija sploh pojavljajo v vesolju. Njegova razlaga temelji na zamisli, da lahko jasna pravila povzročijo kaos.

www.wired.com
www.nature.com

Radio alarm

Gasilce so v novicah zadnje čase veliko omenjali, vendar pa je borec proti plamenom James Hutchinson prišel na naslovnice z načrtom Warn-Tone. Ta naprava voznike preko avtoradia obvesti, da prihaja vozilo nujne pomoči, veliko preden slišijo sireno. New Scientist poroča, da čeprav se vozniki na splošno odzivajo na sirene, pa jih mnogi slišijo prepozno in ne reagirajo pravočasno. Hutchisonova naprava išče najmočnejši radijski signal na področju in na vsaki frekvenci oddaja opozorilni ton, lahko pa preko RDS celo zaustavi predvajanje kaset.

www.newscientist.com

CD revolucija

Philipsov disk je majhen, vendar ponuja enak prostor kot več CD-jev.

Zamislite si CD, ki je dovolj majhen, da ga lahko vstavite v mobilni telefon – vendar z dovolj kapacitete za celoten film. Gre za tehnologijo, ki jo Philips raziskuje v svojih angleških laboratorijih. Diski Small Form Factor Optical so pravzaprav derivat projekta Blu-ray, standarda za video visoke kakovosti. Trdijo, da je tri-centimetrski disk debeline DVD ploščka sposoben skladiščiti za cel Gb podatkov. Posebna leča, ki usmerja laser, je velika kot le tretjina leče, ki jo uporabljajo pogoni DVD, znanstveniki pa imajo že popolnoma delujoč prototip velikosti 5,6 x 3,4 x 0,75 cm. Wayne Fletcher iz Philipsa je povedal, da bodo diski SFFO na voljo že naslednje leto, pogoni pa naj bi stali nekako 100 EUR. Končna kapaciteta še ni znana, trenutno pa stopnjo miniaturizacije potiskajo še naprej.

www.newscientist.com

Diske SFFO te velikosti boste zlahka uporabljali v navezi z mobilnimi telefoni.

APZ
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
www.apz-zdruzenje.si
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

fwd>>fwd>>

Barbara se ob trenutnih dogajanjih globoko zamisli in izpljune nekaj alternativ. Patetičnih in pocukranih, a vseeno alternativ.

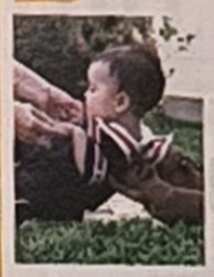
01

Najprej globoko vdihnite, se sprostite in se odpravite na sprehod nekam, kjer je veliko zelenega. Bližina vode je zaželena.

02

Ljudje padamo na čudne finte, ki smo se jih naučili od kdo ve koga skozi zgodovino. Kaj ko bi včasih pokukali še kam drugam in se naučili česa res uporabnega, kot je na primer ljubezen?

03



Še ena lekcija, ki je nujno potrebna ljudem – večino težav je mogoče rešiti z medsebojnim spoštovanjem in sodelovanjem.

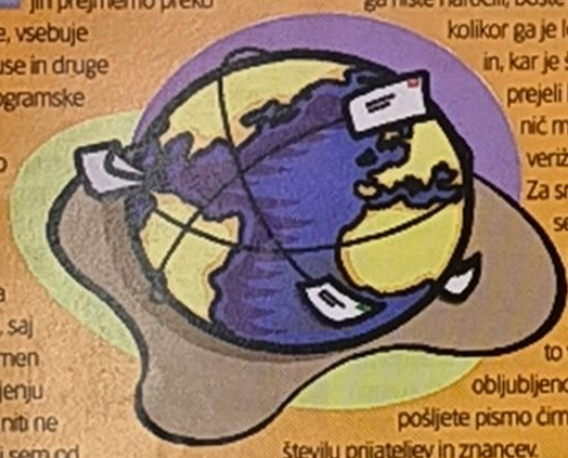
04

Puške ne ubijajo ljudi – ljudje ubijajo ljudi. Puške pa so v precejšnjo pomoč, kajne? In če komu spustite metek v čelo, vam ga bo njegov prijatelj serviral nazaj. Razmislite malce o tem.

NATEGI NAŠI VSAKDANJI

Dragi prejemnik. Pravkar si prejel Talibanski virus. Ker v Afganistanu nismo tehnološko kaj prida razviti, gre za ROČNI virus. Zato te naprošam, da pošlješ ta virus vsem, ki jih poznaš in nato zbrišeš vse datoteke na svojem trdem disku. Hvala za sodelovanje, Talibanski heker.

Ko bi le bila vsa sporočila, ki priletijo v naše poštne predale tako zabavna. Pa žal niso. Veliko sporočil, ki jih prejmemo preko elektronske pošte, vsebuje najrazličnejše viruse in druge škodljive kose programske kode, ki lahko naredijo ogromno škode.



Moramo pa priznati, da je elektronska pošta fantastičen medij, saj daje čisto nov pomen dopisovanju in širjenju informacij. Sama niti ne pomnim več, kdaj sem od kakšnega prijatelja nazadnje dobila pismo v papirnati obliki (razen kake razglednice s počitnic). In ker so se klasična pisma preselila v elektronsko obliko, so jim sledila tudi najrazličnejša druga pisma. Reklamnega materiala, ki si ga ne želite in ga niste naročili, boste prejeli, kolikor ga je le mogoče in, kar je še huje, prejeli boste tudi nič manjše število verižnih pisem. Za srečo, dober seks, denar, uspeh na tisoč in en način. Vse to vam je obljubljeno, če le pošljete pismo čim večjemu številu prijateljev in znancev.

A se vam je že posvetilo, kam pes taco moli? Govorim namreč o nategih na tisoč in en način, ki krožijo predvsem preko elektronske pošte ter za širjenje izkoriščajo našo lastno naivnost, vraževernost in dobronamernost.

Virusi, virusi

Lažni alarmi o neobstoječih virusih so zelo zanimiv nateg, saj funkcionirajo po sistemu Talibanskega ročnega virusa. Tistemu, ki je začel z verigo, se ni potrebno mučiti s pisanjem kompliciranе kode in maskiranjem le-te v najrazličnejše datoteke samo zato, da bodo proizvajalci protivirusnih programov pogruntali, kako zadevo odstraniti v najkrajšem možnem času. Naka! Vrzite v internetna brezpotja informacijo, da obstaja nek virus, pa bodo naivni uporabniki kar sami od sebe širili to informacijo bolje, kot kateri koli program. In

ZAK d.o.o. Triglavska 61, 1000 Ljubljana, Tel.: 01/568-51-70, E-mail: Andrejz@zak.si
http://www.zak.si
blue. silver. purple.
zak
Podjetje specijalizirano za računalniško video obdelavo

SVET DIGITALNE VIDEO OBDELAVE

SISTEMI ZA VIDEO OBDELAVO

TARGA 3000

Pri nas lahko na enem mestu dobite kompletno ponudbo računalniških sistemov za video obdelavo, video animacije, DVD produkcijo. Za vse vrste video montaže, od amaterske do visoko profesionalne.

PINNACLE SYSTEMS

SISTEMI ZA RAČUNALNIŠKO VIDEO IN FOTO ANALIZO

Za medicino, biologijo, kemijo in industrijo. Rešitve so izdelane od zajema slike z navadnimi do visoko občutljivih kamer za mikroskope. - Da Vam Nanomilimetrov ne bo treba več šteti na roke, se posvetujte z nami... -

PINNACLE CREATIVE COLLECTION

Pinnacle EDITION DV 4.5: Pinnacle Edition DV je programski paket za profesionalno videoediranje in objavo. Ponaša se s superiorno sliko, ki ohranja vso čistost in vis originala, z najbolj točnimi filtri, "slow motion" možnostmi, celotnim popravkom barv (colour correction) ter Colour Keying.

Vsebina paketa: Strojna oprema ter Edition 4.5, TitleDeko, Hollywood FX 3D, Impression DVD PRO, Commotion 4.0.

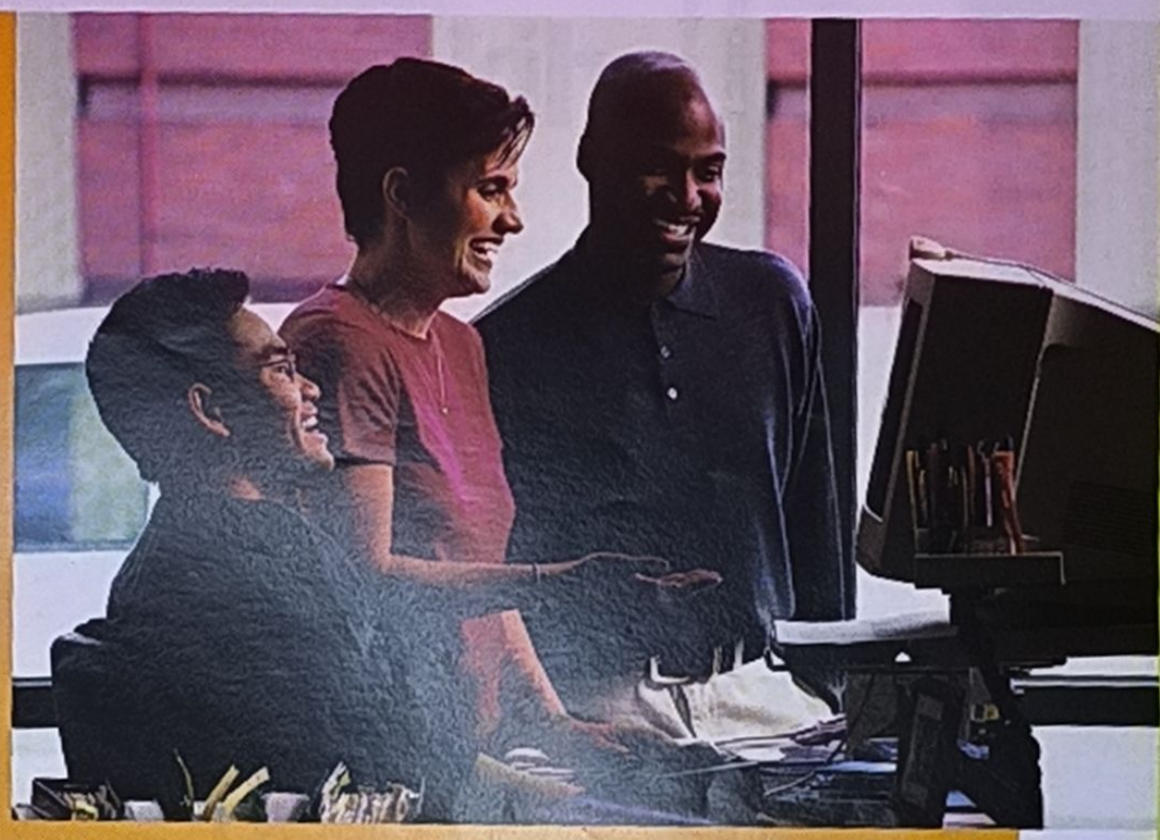
Commotion 4.1 PRO: Knoll ligh Factory Plug-In Primate Plug-In-Patch: The complete effects solution for Moving Images, Knock out Rotoscoping, Motion Matte Creation, Accurate Retouching, Foto Realistic Element with Image lounge. Real-time Play back, Timing control for slow motion, Super Clone Brush etc... Adobe Premiere v6.5, Final Cut Pro, Avid Xpress, etc...

Impression DVD-PRO 2.2: Professional DVD and CD authoring software. Kreativna izdelava gibljivih menujev in naslovov. Neomejeno število menujev, 32 stez za podnaslove, 8 stez za avdio kanale, dolby digital podpora. Neposredni zapis na DVD ali CD-RW snemalnik.

Pinnacle EDITION DV: Profesionalni montažni program vrhunska zmogljivosti. V kompletu s Hollywood FX tranzicijami, Title Deko RT in Impression DVD PRO. Pinnacle Edition DV v celoti nadomešča FAST Studio DV3.

Title Deko PRO: Za A. Premiere 6.5, Fast Studio DV3, AVID, Speed Razor Character Effects Generator. Napisi, Podnapisi, uvodne špice etc... Uporablja pisave operacijskega sistema z možnostjo oblikovanja vsake pisave posebej.

Hollywood FX PRO: Za A. Premiere, Edition DV, Avid Media Composer, X - press, High-End 3DVE tranzicije, popolnoma upravljiva izdelava lastnih tranzicij, z uporabo 3D animacij. Strojno pospešeno OpenGL vračunavanje.



to še ni vse – uporabnike lahko nategnete celo do te mere, da bodo sami brisali datoteke na lastnem disku! Protivirusni programi bodo v takih primerih čisto brez moči.

Vraževernost

Verižna pisma pogosto trkajo na vraževernost, ki je globoko ukoreninjena v naši podzavesti. Ste že kdaj vrgli stran verižno pismo ali zbrisali elektronsko sporočilo s tovrstno vsebino? Seveda ste. In seveda ste malce oklevali, preden je zadeva letela v koš. Kaj pa če je vse res? Naj vas potolažim – ni res. Niti ena sama neumnost, zapisana v tovrstnih sporočilih, ni resnična, ker ne more biti resnična. Elektronsko sporočilo ne bo preprečilo pijanemu norcu, da vas zbije z avtom, pa če ga pošljete na tisoč in en naslov.

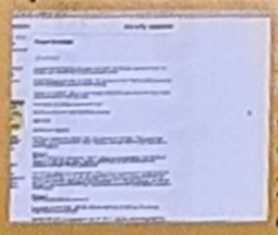
Obstaja pa še ena vrsta verižnih pisem, in sicer tista, ki računa na vašo dobroto. Pogrešani otroci, otroci z levkemijo in rakom, ženske v Afganistanu in druge skupine so grdo zlorabljene v zabavo redkih sadistov. Nihče ne bo nikomur poklonil denarja zato, ker boste vi neko sporočilo razposlali kaj vem komu. Razlog za kaj takega je preprost – nihče ne more slediti elektronskemu sporočilu na tak način. Ni govora. Nemogoče. No way Hose. Ne gre! Če želite pomagati komur koli, se obrnite neposredno nanje ali na realne ustanove, ki se ukvarjajo z dobrodelno dejavnostjo in neposredno poklonite denar. Če želite pomagati ženskam v Afganistanu do emancipacije, se obrnite na naše politike in jim sedite na glavi noč on dan, da bodo v vašem imenu kaj naredili, ali pa se odpravite v Afganistan in se neposredno angažirajte. Bill Gates in Walt Disney ne poklanjata denarja, Nokia in Ericsson pa ne telefonov. Razmislite o tem. Najboljše orodje za širjenje ste prav vi sami.

Preventivno pošiljanje

Veliko uporabnikov seveda dvomi v verodostojnost tovrstnih sporočil, a jih pošilja preventivno, za primer, če slučajno držijo. In to samo zato, ker so preleni, da bi si vzeli tri minutke, ki so potrebne za to, da zadevo preverijo. Vsi proizvajalci protivirusnih programov imajo na svojih spletnih straneh podatke o lažnih alarmih, prav tako pa je mogoče preveriti vsako peticijo, dobrodelno akcijo in podobne zadeve. Predlagano orodje je kar iskalnik po vaši izbiri. **PCF**

>>S ČIM VAS BODO POSKUSILI NATEGNITI

Opozorila o novih virusih



Teh je skoraj več kot dejanskih virusov. Zakaj se ne odločite in dovolite kakemu večjemu proizvajalcu protivirusnih programov, da vas obvešča o novih virusih? Vse, česar ti ljudje ne poznajo, je nateg. Enostavno. Ali pa bodite sami virus in uživajte v vlogi bedaka, ki pade na vsako finto.

Urbane legende

Zgodbice o strašnih stvareh, ki se dogajajo ljudem in živalim, ki niso resnične. Po večini vključujejo še peticijo, da bi se vam zdele vredne pozornosti. Če niso totalne izmišljotine, so pa bedarije, s širjenjem

katerih ne boste pomagali nikomur. In ne, bonsai mucki ne obstajajo in nihče ne pušča z virusom HIV okuženih igel na sedežih v kino dvoranah.

Prošnje za pomoč

Te so najbolj podle, ker računajo na vašo dobroto in jo grdo izkoristijo. Nihče ne bo dobil niti tolarja, če boste poslali sporočilo znancem. Niti počenega groša. Zato kar odmislite tisti topel občutek, ki vam obliva srčke, ko razpošiljate takšna sporočila. Če bi resnično radi pomagali, pošljite denar ali se prijavite za prostovoljno delo. Povsod vas bodo veseli.

Darila velikih

Najrazličnejša sporočila o tem, kako boste dobili denar, računalnik ali hudo kul mobilni telefon ali dlančnik, so navaden nateg. Še tako veliki nimajo niti najmanjšega namena podarjati svoje izdelke ali denar, ne glede na to, koliko ljudem pošljete sporočilo. Tudi če je v sporočilo kdo zapisal, da je telefoniral na Microsoft in da je Gates osebno potrdil zadevo. Raje pokličite še sami. Konec koncev imamo podružnice vseh večjih podjetij tudi pri nas.

Verižna pisma

Klasična verižna pisma, ki vam napovedujejo vse sorte hudih reči, če jih ne pošljete naprej in obljubljajo mano z nebes, če jih pošljete vsem, ki jih poznate. In vse je res. Tako boste srečni, varni, imeli boste kup denarja in seksali boste vsake tri minute. Če le razpošljete zadevo. In jo seveda dobite nazaj po kakšnem tednu dni, da lahko vajo ponovite. In spet. In spet. Kdo bo pa seksal, če je treba vse to razposlati?

USTAVI SE!

105.2 MhZ

ANTENA SMS

ANTENA SMS

Pošlješ SMS z geslom R ANTENA, na številko 041 300 300 in izveš naslov skladbe in izvajalca, ki se trenutno predvaja.

SMS RADAR

SMS RADAR

Pošlješ besedilo LRADAR na številko 1919 in dobil boš sms z lokacijami najbližjih radarjev po Sloveniji. Samo Ljubljana - RALJ pošlji na 1919.

ANTENA RDS

ANTENA RDS

Preberi kaj poslušaš! Podatki o skladbi na R[illegible]S-u!

USTAVI SE!

NA FREKVENCI

105.2 Mhz

RADIO ANTENA

105.2Mhz

Vedno zažge...

GLASBENE ŽELJE	01 242 90 90
FILMSKI FORUM	01 242 90 91
SMS NABIRALNIK	041 300 300
[illegible]	01 242 56 36

DESIGN: ane@bad-candy.com

Na tokratnih diskih

Tudi nadalje vam prinašamo celotne programe in igre. Uporabite jih.

Prejšnji mesec smo vam prvič ponudili nov vmesnik na naših diskih ter vas zaprosili za vaša mnenja. Kot ponavadi, so bila mnenja precej deljenja – od tistih, ki ste spremembo sprejeli z navdušenjem, do nekaj radikalnih trditev, pri katerih ste trdili, da "nikoli več ne kupim revije, če ne spremenite tega in tega". Nekaj vaših želja smo poskušali upoštevati ter od izida marčevskega *PCFormata* delali na spremembi izgleda in funkcioniranja vmesnika, tako da upamo, da je že tokratni vmesnik korak v pravi smeri. Seveda vam bomo tudi v prihodnje prisluhnili, zato me vsekakor obvestite o tem, kaj vas moti, česa si želite ali kaj menite, da bi morali spremeniti. Mi bomo vsekakor nadaljevali z izpopolnjevanjem.

Ta mesec nadaljujemo z razdeljevanjem celotnih programov. Kot prva je tukaj celotna strateška igra *World Empire IV Deluxe*. Ljubitelji računalniške glasbe bodo gotovo zadovoljni ob dejstvu, da vam prinašamo možnost izdelave funky ritmov s pomočjo celotne različice programa *Rave eJay* (DVD različica ponuja tudi skoraj 500 Mb glasbenih melodij, ritmov idr.) Zadeva je preprosta za uporabo in tudi precej zabavna, tako da ne vidimo razloga, zakaj se ne bi že v nekaj tednov kakšen bralec PCFormata prebil na svetovne rave lestvice s svojo uspešnico, ki bo tresla plesišča.

Tukaj je tudi celoten program za vzdrževanje sistema, *Advanced Uninstaller 2.0 SE*, vendar bi omenil še adrenalina polno demonstracijo naše tokratne igre meseca – *TOCA Race Driver* kombinira odlično dirkanje z novim konceptom pripovedovanja zgodbe. Seveda je tukaj še gora drugih dobrot, ki pa jih boste vsekakor preizkusili sami.

nebojsa@videotop.si

ADVANCED UNINSTALLER 2.0 SE

Celoten program

Seveda... V popolnem svetu programi, kot je *Advanced Uninstaller*, sploh ne bi bili potrebni. Kako je v resnici, pa se gotovo zavedate. Če ste reden uporabnik PCF CD ali DVD-ja, je vaš trdi disk gotovo postal smetišče nameščenih programov, ki jih ne uporabljate. Če pa zadeve vsaj redno odstranjate s pomočjo programčka, ki je vgrajen v Windows, se je v večini primerov izkazalo, da tudi po odstranitvi njihovi deli še naprej delajo družbo. No, na srečo vam Advanced Uninstaller 2 SE ponuja možnost odstraniti vse programe na preprost in učinkovit način. Preprosto označite vse programe, ki jih želite odstraniti z diska (pa naj bo to eden ali dvajset programov), kliknite na gumb "uninstall" in že jih ne bo več. *AU 2 SE* bo celo odstranil stare vnose iz registra, vam pa bo na takšen način na disku ostalo več prostora za namestitev novih dobrot z našega CD/DVD-ja.

RAVE EJAY

Celoten program

Tehnologija je imela v zadnjih letih odločilen vpliv na način nastajanja glasbe. Videti je namreč, da se danes v svetu popularne glasbe vse vrti okrog PC-ja. S pravo programsko opremo, lahko vaš računalnik ustvari skladbe, ki so sposobni preboja na lestvice. Če pa je ta program slučajno *Rave eJay*, pa lahko celo člani uredništva PC Formata v premoru za kosilo ustvarijo udarne melodije. Tako kot njegovi sorodniki v družini *eJay* (glej opis *Dance eJay* v tokratni številki), *Rave eJay* popolnoma poenostavi proces ustvarjanja glasbe. Namesto da bi se ubadali z zapletenimi nadzornimi elementi, boste skladbo v tem programu ustvarili skorajda tako preprosto, kot bi se igrali z Lego kockami – preprosto poiščite dele glasbe, ki so vam všeč, zlepite jih skupaj in voila! Največja skrivnost *eJaya* pa je uporaba ponavljajočih se vzorcev – kratke delčke lahko uporabite kot osnovno enoto za daljše skladbe. Če k temu prištejemo še možnost ustvarjanja lastnih zvokov in tonov, brez katerih si rave glasbe ne moremo predstavljati, potem je jasno, da imamo pred seboj program, s pomočjo katerega lahko dobesedno v nekaj urah ustvarite skladbo, s katero boste navduševali na plesiščih rave zabav.

WORLD EMPIRE IV DELUXE

Celotna igra

V času zaključka tega diska sicer še ni bilo jasno, kakšno prihodnost sveta bodo krojile nuklearne konice in vse doslej neuspešna pogajanja, vendar smo prepričani, da bi vi lahko vodili svet veliko bolje od vseh politikov, ki so trenutno na čelu svetovnih velesil. Da bi nam to tudi dokazali, vam na našem disku prinašamo možnost svetovne dominacije in sicer v obliki celotne igre *World Empire IV*. Gre za strategijo, podobno namizni igri Risk, ki pa prinaša nekaj novih možnosti. Igra vas postavi v vlogo države s 56 armadami – pričnite s hitrim širjenjem svojega imperija, da si zagotovite dostop do novih armad, okupirajte celotne celine za dodatne nagrade, vendar bodite pozorni na vsako izmed svojih armad. Igranje poteka po potezah, rezultati bitk pa so odločeni naključno, tako da v vsakem trenutku bodite pripravljeni na umik.

>>DRUGE DOBROTE TEGA MESECA

Dreamweaver MX

V tokratni številki vam prinašamo prvi del šole izdelovanja spletnih strani s pomočjo programa Macromedia *Dreamweaver MX*. Kako priročno je, da vas na diskih čaka tudi preizkusna različica programa, na kateri lahko preizkusite naše začetne nasvete. Gre za program, ki je dokaj preprost za uporabo (vsaj ko vam je zadeva enkrat jasna), istočasno pa vam omogoča izdelavo spletnih strani, ki jih boste svetu lahko s ponosom predstavili.

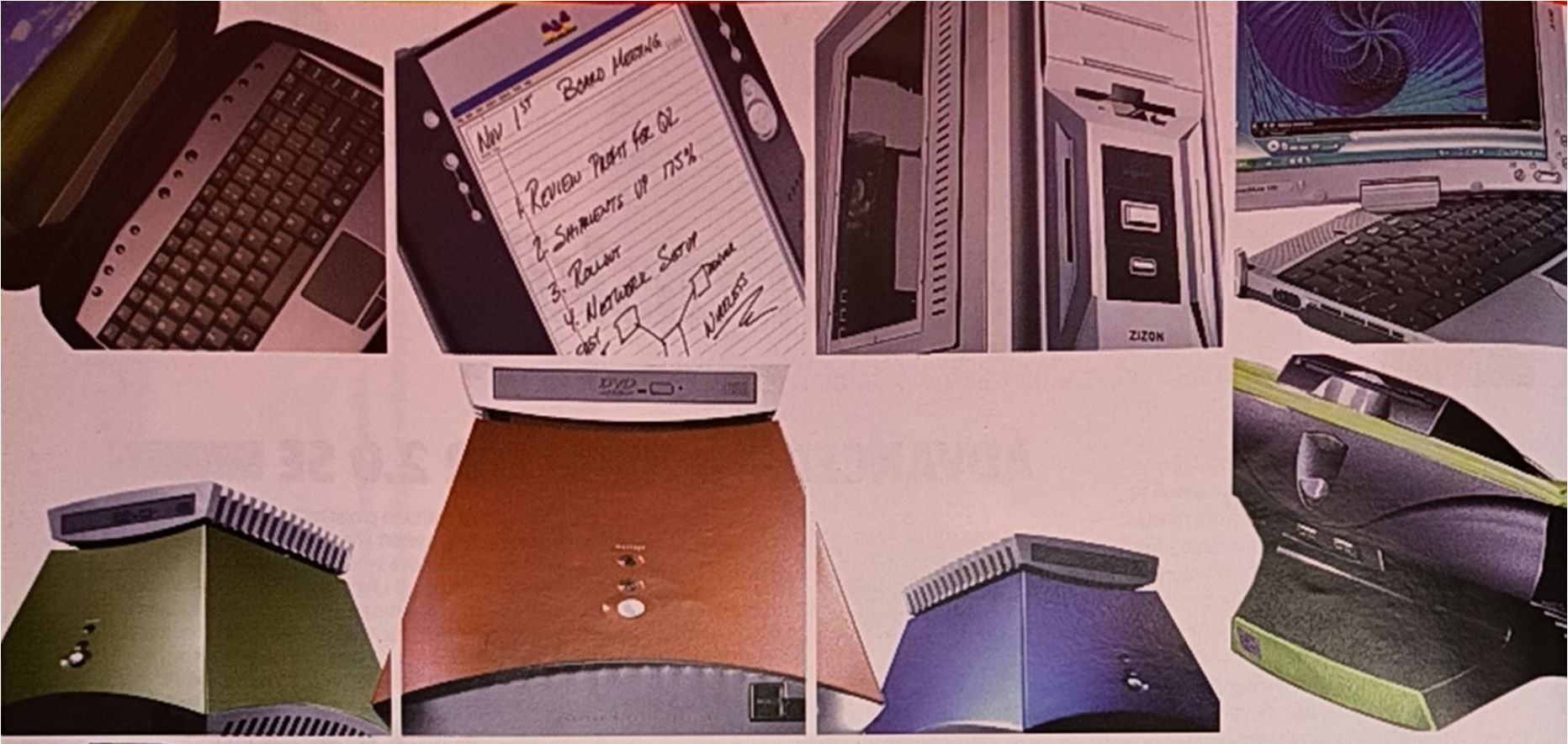
Championship Manager 4

Najboljša nogometna managerska simulacija in igra, ki je bila ta mesec zaradi obsedenosti našega urednika tudi največja grožnja pravočasnemu izidu tokratne številke. Demo vam omogoča igranje s klubom iz katere koli izmed angleških prvih štirih lig, in sicer za obdobje šestih mesecev. Če se želite preizkusiti tudi v italijanski, španski ali škotski ligi, obiščite stran www.sigames.com in si naložite dodatne datoteke. Opis *CM4* najdete na strani 72.

Dodatki za igre

Kot ste že navajeni, vas tudi na tokratnem DVD disku čaka lepo število dodatkov in modov za nekaj najbolj priljubljenih iger ta hip. Preizkusite *Battlefield 1942: Codename Eagle, Coral Sea Map, FIFA Creation Centre, Grand Theft Auto III* (vozila in liki), *Half-Life: Natural Selection, Half-Life: Sven Co-op, Intel Masters Map Pack, Operation Flashpoint: Resistance* dodatne bitke, *PainKeep Arena 2.6, Quake III: Code Red, Quake II: D-Day – Normandy, Secrets Revealed, Unreal Tournament 2003: Maps.*

SAMO DVD



PRIHODNOST PC-JEV

Leta 1993 je *PCFormat* predvidel, kaj bo naslednje desetletje pomenilo za PC. Kaj nam je uspelo, kje smo se zmotili in kaj lahko pričakujemo v naslednjem desetletju?

Besede **Luis Villazon**

Prihodnost PC-jev s seboj nosi le eno resnico: tehnološki jasnovidci jo bodo napovedovali glede na obstoječe trende. Nekomu zatežite, naj pogleda naprej in pričel bo s pogledom nazaj. Pred desetimi leti je bil procesor 486 s 66 MHz pravi čudež tehnologije, danes pa imamo P4 s 3 GHz in če iz žepa izvlečemo kalkulator, bomo čez nekaj minut izračunali specifikacije namiznega računalnika v letu 2013. Gre za Pentium 9 s 130 GHz, 8 Gb RAM, 40 Tb trdega diska in zaslonsko ločljivostjo 3.200 x 2.400 in Dolby 15.3 Omnisoundom. Postavitev bo stala 1.500 EUR, tako da lahko že sedaj vsak teden spravite poldrugi evro in magija obresti bi morala učinkovati tako, da boste v enem desetletju imeli dovolj denarja za čudežni sistem.

Pa je res tako preprosto? Trendi imajo nadležno sposobnost, da preteklost napovedo veliko lažje kot prihodnost in sodeč po analitiku Martinu Holdenbrooku, PC počasi vstopa v zadnjo fazo pionirskega obstoja. "Kadar koli se pojavi nova tehnologija, običajno najprej nastopi obdobje, katerega gonilna sila so zgodnji uporabniki. PC-je so sprva kupovali, ker so bili nekaj novega, ne zaradi njihove uporabnosti. Kultura novotarij pa ostaja, tako da še vedno najbolj cenimo surovo moč, pa čeprav ni programja, ki bi jo izkoriščal. Sedaj mislim, da ljudje zmogljivost jemljejo kot samoumevno." Tvrdke, kot je Intel nas bodo seveda še naprej vzburjale s hitrejšimi čipi, a ker prodaja klasičnih namiznih rešitev upada, razvijalci iščejo nove tehnologije in formate, ki bi omogočali lažje prenašanje računalnika in njegovo integracijo z drugimi domačimi napravami – seveda naj bi bila uporaba povsem preprosta. Tukaj so naša predvidevanja o naslednjem desetletju v računalništvu, tako da nas boste lahko 2013 poklicali in nam povedali, kako smo se motili.

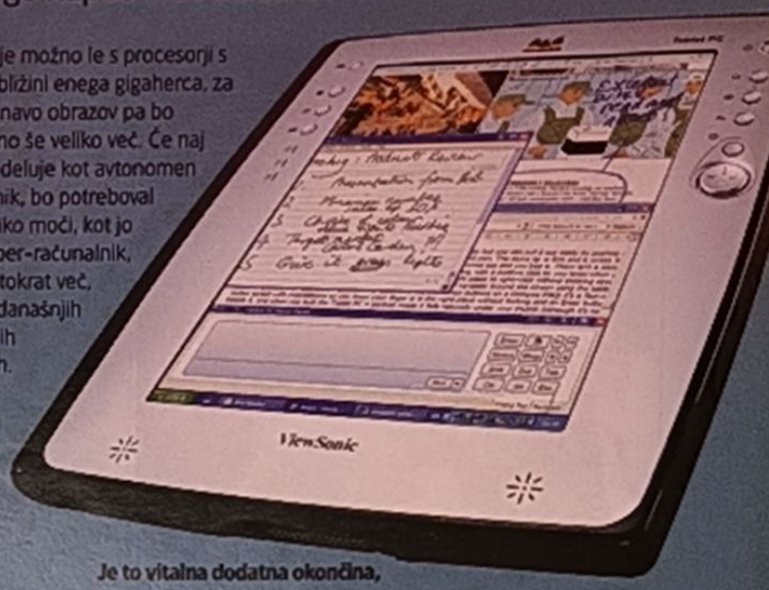
KAJ JE GONILNA SILA? Mar Intel dela uslugo kupcem ali obratno?

Christine Riley, vodja Intelove skupine People and Practices.

Če naj Moorov zakon o podvojevanju števila tranzistorjev vsakih 18 mesecev drži, potem mora nekdo kupiti vsako naslednjo generacijo procesorjev. Tako deluje industrija; PC-ji se ne izrabijo, zato jih morajo povoziti vedno močnejši računalniki. Vendar pa ima povišanje zmogljivosti smisel le, če je na voljo tudi programje, ki potrebuje takšne sposobnosti premlevanja številk. Sedaj ko je 50 fps že rutina celo na šibkejših sistemih, nas res zanima, zakaj potrebujete PC s 3 GHz?

Christine Rilley je vodja People and Practices Group pri Intelu in njena naloga je najti odgovor na to vprašanje. "Delno gre za stvari, ki so bile možne že prej, vendar so jih uporabljali le profesionalci. Eden od primerov je urejanje videa. Če ste želeli spodobno obdelati pol ure domačega videa, ste potrebovali 10.000 EUR vredno delovno postajo in nekaj dni časa za procesiranje. Sedaj je to opravilo tako preprosto, da potrebujete le še nekaj ur." Rileyeve ne moti, da večina ljudi kamere DV uporablja na raznih krstih in drugih družabnih prireditvah in obdelava posnetka jih ponavadi sploh ne zanima. "To so ljudje govorili tudi o namiznem založništvu, a ko je postalo dovolj preprosto, so to želeli početi vsi," pravi Rileyeva.

Poleg eksplicitne funkcionalnosti, kot je ta, dodatna računalniška moč PC-ju omogoča umik v ozadje, kot da gre za podaljšek vas samih. Prepoznavanje pisave in govora na tabličnih PC-jih je možno le s procesorji s takti v bližini enega gigaherca, za prepoznavo obrazov pa bo potrebno še veliko več. Če naj PC res deluje kot avtonomen služabnik, bo potreboval vsaj toliko moči, kot jo ima super-računalnik, kar je stokrat več, kot na današnjih namiznih sistemih.



Je to vitalna dodatna okončina, ki jo vsi potrebujemo?

NAPOVED
VODILO PCI BO IZUMRLO

ROK TRI DO PET LET

Četrtino površine osnovne plošče zasedajo vtiči PCI-pa jih še vedno potrebujemo? Sedaj ko grafične kartice vtaknemo v vodilo AGP, PCI izrabljamo le še za zvočno in omrežno kartico ter modem, vendar pa imajo boljše plošče te že integrirane ali povezane preko kartic CNR in AMR. Te zmanjšajo interferenco in izboljšajo pretok zraka, vendar morate še vedno dodeliti IRQ in V/I vire, zato lahko pride do konfliktov. PCI je sicer velik napredek glede na vodilo ISA, vendar gre še vedno za premik v čas, ko serijske komunikacije niso bile dovolj hitre za večino razširitvenih kartic. Sedaj imamo USB 2.0 in IEEE1394 (FireWire), ki imata dovolj pasovne širine, da povsem nadomestita vodilo PCI. USB naprave so na voljo kot zunanje naprave ali nameščene v razširitveno režo. Osnovne plošče bodo manjše, hladnejše, cenejše in lahko bodo delovale pri višjem taktu, ne da bi se ukvarjale s sinhronizacijskimi težavami.

>>Če naj se PC preseli v dnevno sobo, mora postati vitek in hiter

NAPOVED
ZASLONI BODO HORIZONTALNI

ROK DEVET MESECEV

Paradigma vertikalno orientiranih zaslonov je preostanek katodne tehnologije. Tradicionalni zasloni so pregloboki, da bi jih bilo mogoče namestiti horizontalno, zato smo se navadili pogledovati nad tipkovnico. Zgodovina dela v horizontali je veliko daljša – kos papirja vedno položite na mizo, kar je tudi veliko naravnejši način dela. LCD zasloni so vse bolj priljubljeni in ker so izredno tanki, jih bomo kmalu položili na mizo. S tem bomo tudi ščitili oči, katerim se bo potrebno vedno znova osredotočati na tipkovnico in nato spet na zaslon, tako da je tudi sedenje veliko bolj udobno.

NAPOVED
OSNOVNE PLOŠČE BODO ABSORBIRALE VSE KOMPONENTE

ROK ŠEST MESECEV

Kot del dirke, da bi PC spremenili v še eno potrošniško elektronsko napravo, bodo kmalu začeli prodajati sisteme s pomnilnikom, skladiščnimi napravami in omrežjem integriranimi na osnovni plošči, enako pa velja tudi za video, procesor in zvok. Sistemi bodo cenejši, vendar pa bo poglavitna prednost večja zanesljivost. Plošča brez priključkov pomeni, da se komponente ne morejo zrahljati, kot del standardne konfiguracije pa bo tudi podpora gonilnikov veliko boljša.

CIVILIZIRANJE PC-JA Ključne tehnologije v zgodovini PC-ja.

TFT ZASLONI

Kakovostni ploski zasloni, ki postajajo vse bolj ceneni, bodo PC osvobodili okornega CRT zaslona. Brez te tehnologije prenosniki nikoli ne bi mogli postati uspešni, še pomembneje pa je, da PC ne bi bil sprejet v kateri koli sobi.

DVD

Ker se celoten film nahaja na enem samem ploščku, ki ga PC prebira brez težav, gre za tehnologijo, ki je bolj kot katera koli druga približala računalnik življenju v dnevni sobi. Snemalni DVD-ji pa bodo ta argument še utrdili.

GEFORCE

Uvajanje namenskega grafičnega procesorja omogoča veliko višje zmogljivosti in kakovostnejši video – pravzaprav je napredek vidnejši kot kjer koli drugje na računalniku. Pravzaprav je dovolj hiter, da lahko uresniči naše sanje.

USB

Resnični plug & play. Priključevanje ob delujočem računalniku. En kabel za vso periferijo. Da sploh ne omenjamo manjše porabe energije. USB je lep, eleganten, preprost, zanesljiv in poceni. Prihod USB 2.0 pa v enačbo doda še hitrost. Le kaj bi si še lahko želeli?

WI-FI

Obenem preprostejši in težji kot kabelski Ethernet – Wi-Fi je še vedno bolj kompliciran, kot bi moral biti, domet pa ni dovolj dober za vsakodnevno poslovanje – vendar pa bo nekoč Wi-Fi prispel na cilj.

ZGODBE S PREDVIDEVANJI

Zakaj v filmih nihče ne uporablja miške?

Kobal

THE COMPUTER WORE TENNIS SHOES

Klasika iz leta 1969 nas je šokirala z natančnimi napovedi o športnih obuvalih za računalnike ob prelomu tisočletja.

Kobal

2001 A SPACE ODYSSEY

"Žal mi je Dave, a v modulu hal.exe je prišlo do težke izjemne napake." Arthur C. Clarke si je zamislil popolno prepoznavanje govora pred prihodom tabličnih PC-jev.

JURASSIC PARK

Dekle poskuša vdreti v park, Unix pa uporablja neke vrste navidezni prikaz datotečnega sistema. To je dandanes že standard med vsemi inkarnacijami Linuxa (he, he).

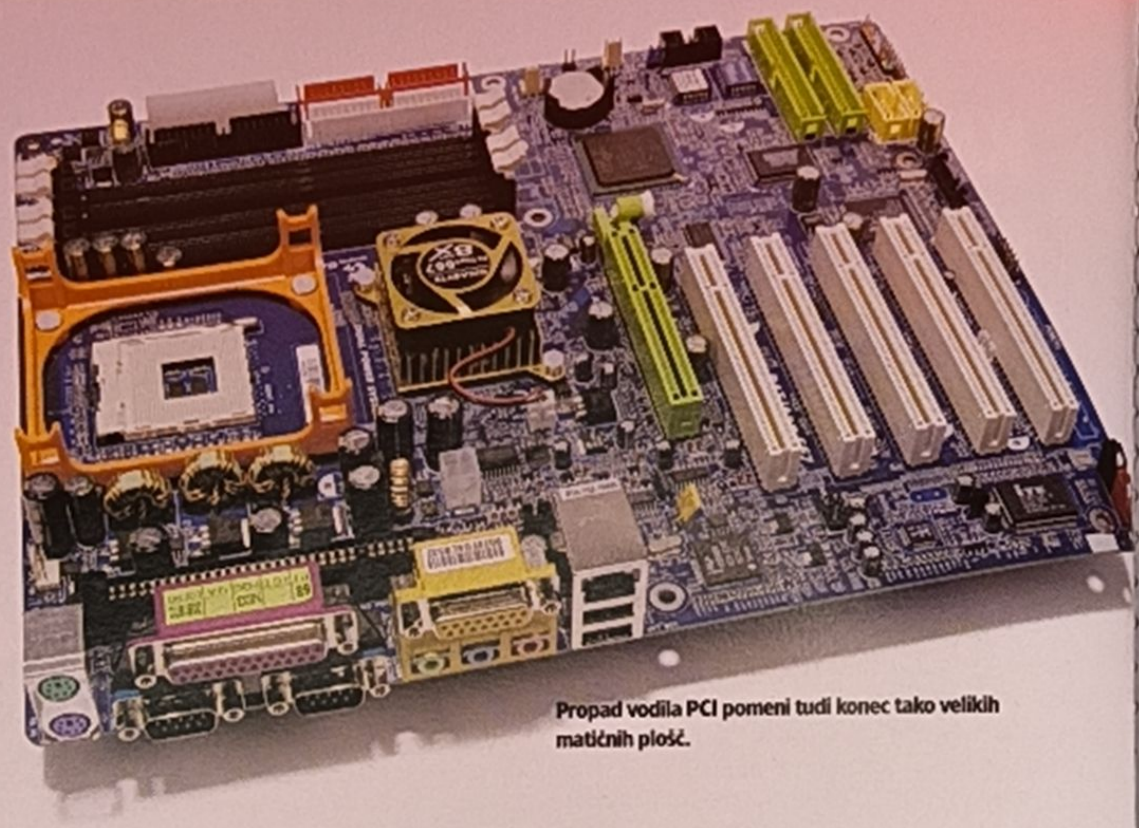
Kobal

JOHNNY MNEMONIC

Keanu Reeves zamenja pogon Zip za možgane, nato pa mora 103 minute bežati pred Dolphom Lundgrenom medtem ko išče način, da bi snel podatke, preden mu bo razneslo možgane.

THE MATRIX

Keanu se vrača, le da je tokrat računalnik vsepovsod okoli njega. Pravzaprav je celotna resničnost en sam velik program, ki manipulira s podrobnostmi človeških življenj. Na srečo mu uspe vdreti v register in nastaviti pravilne vrednosti.



Propad vodila PCI pomeni tudi konec tako velikih matičnih plošč.

NAPOVED
SMRT KABLOM

ROK 18 MESECEV

Vsi imamo pravico do brezžične tipkovnice in miške na sistemih srednjega razreda, brezžični LAN pa zmaguje v topološki vojni omrežij, toda zadnji del PC-ja je še vedno zmešnjava špagetov. Pravzaprav je situacija slabša kot je bila kadar koli, kajti na računalnik je še vedno potrebno priključiti brezžični sprejemnik/oddajnik, zvočniški sistemi 5.1 pa potrebujejo kabel za vsak zvočnik. Vse skupaj je še veliko slabše, če PC stisnete v spalnico, a če naj PC dobi dovoljenje za bivanje v dnevni sobi, mora shujšati in postati hitrejši. Do naslednjega leta naj bi bile na voljo tehnologije, s katerimi bo mogoče zgraditi PC z enim samim kablom za napajanje, v štirih letih pa bodo takšni sistemi postali nekaj običajnega. Obstoječi protokoli za brezžične tipkovnice in miške bodo zamenjali sistemi Bluetooth, sprejemniki/oddajniki pa bodo že integrirani v sisteme. V treh letih bo na voljo Bluetooth 2 z višjo komunikacijsko pasovno širino, možen pa bo tudi prostorski zvok iz Bluetooth zvočnikov, nameščenih na zid. Celo kabel VGA bo izginil, ko bodo Pametni zasloni uporabljali Wi-Fi omrežje za brezžično pošiljanje slikovnega signala.

NAPOVED
TRDI DISK JE OBSOJEN NA PROPAD

ROK OSEM LET

Sedaj ko so procesorji in grafika dosegli takšno stopnjo, da celo za fotorealistično grafiko dodatne izboljšave niso potrebne, trdi disk postaja ozko grlo večine sistemov. Pri kapacitetah pol terabita ali več, bo izziv pretoka podatkov med diskom in pomnilnikom postal velikanski. Odgovor je lahko z baterijo zaščiten velikanski predpomnilnik, dolgoročno pa je najverjetneje edina rešitev "trdno" skladiščenje. Hitrost Flash RAM-a trenutno ni dovolj visoka, še posebej pri brisanju podatkov, vendar pa nove tehnologije kot je kvantna spintronika in večplastni silicij omogočajo hitrejši manj reaktivni pomnilnik. Druga možnost je, da diskovne plošče ostajajo pri miru, namesto tega pa naj bi uporabili glave, ki enako ostanejo pri miru, vendar pokrivajo celotno površino plošč. To bi omogočalo takojšnje preklapljanje med različnimi področji trdega diska, kar bi popolnoma odstranilo latenco. Ta vrsta na magnete neodpornega RAM-a je še vedno predraga za komercialno uporabo, a če bi odstranili gibljive dele, bi pogoni porabili precej manj elektrike in bili bi bolj zanesljivi, zato so zelo privlačni za izdelovalce prenosnikov.

Brezžični miška in tipkovnica sta le začetek revolucije daljinskega krmiljenja.

NAPOVED
PC-JI BODO POSTALI POVSEM MODULARNI

ROK DVE LETI

Ena od zanimivih posledic brezžičnega PC-ja je, da pričenjamo razumeti odnose med zunanjimi napravami in PC-jem na povsem drugačen način. Če v tem trenutku razmišljamo o računalniških zvočnikih kot o delu specifičnega računalnika, par Bluetooth zvočnikov nima tako ekskluzivnega odnosa. Če v dnevni sobi gledate film DVD in vaš partner vstopi s tablični PC-jem v roki, bi bilo povsem primerno, da bi bili zvoki iz tega sistema predvajani preko zvoka iz filma. Na en PC bi lahko povezali tudi dve tipkovnici, kar bi omogočalo sodelovanje pri izdelavi dokumenta. Velja tudi obratno: tako bi lahko sliko iz enega samega PC-ja pošiljali na dvajset zaslonov v učilnici.

NAPOVED
PISANJE BO NADOMESTILO TIPKANJE

ROK DVE LETI

Ker je večina računalničarjev velik del življenja izboljševala spretnosti tipkanja na račun obvladovanja peresa, je ta napoved skorajda bogokletna. Vendar pa je edina prednost tipkanja ta, da smo se ga navadili. Tipkanje je počasno, neintuitivno, neudobno, tipkovnica sama je magnet za umazanijo in polito pijačo, poleg tega pa je zelo, zelo velika. Največja ovira za uporabnost mobilnih telefonov in dlančnikov je zahteva po združljivosti z vnosom preko tipkovnice QWERTZ. Edina slabost pisanja pa je, da jo računalniki stežka prepoznajo. Microsoftova komponenta za prepoznavo pisave, ki jo dobimo poleg Windows XP Tablet PC Edition, je morala počakati, da so razvili dovolj močne procesorje, sedaj ko pa je tukaj, bi bil greh, ko je ne bi uporabljali. Skupaj s prehodom na horizontalne zaslone, bo pisanje kot najbolj uporabna metoda za vnos sprožila revolucijo v uporabi računalnikov. Kompleksne menije in dialoge za oblikovanje dokumentov bodo nadomestili urejevalniki besedil, ki bodo preprosto počistili vašo zmedo. Vnos grafike ne bo nujno potreboval nadležnega preklopa na risarsko orodje, saj boste lahko čačke in ilustracije vključevali na povsem naraven način.

Gre za debelost rezine, vendar bi lahko na eni rezini silicija kmalu videli dva procesorja.

Nova generacija projektorjev naj bi bila idealna rešitev za nad sliko navdušene računalniške uporabnike.

NAPOVED
KATODNI MONITORJI BODO ZASTARELI

ROK TRI LETA

To leto boste novi sistem zadnjič kupili s katodnim zaslonom – če se že v osnovi ne boste odločili drugače. Ploski zasloni izgledajo bolje, ne oddajajo velikanskih magnetnih polj in, najpomembneje, ne zavzamejo veliko prostora. Obešanje na zid je pri takšnih zaslonih povsem preprosto. V majhni pisarni lahko tako mizo potisnete čisto do zida, v dnevni sobi pa lahko Pametni zaslon obesite na nasprotno steno izven dosega otrok, vendar še vedno v dometu brezžične tipkovnice ali krmilnika DVD.

Vendar pa obstaja še ena tehnologija zaslonov, ki je vsaj tako razburljiva kot LCD-ji – projekcija. Trenutni sistemi uporabljajo 1000 W žarnice, ki pogosto pregorijo in so zelo drage, vendar pa bo razvoj tehnologije visoko intenzivnih tribarvnih LED diod omogočil projekcije na steno preko sistemov, ki požro le nekaj vatov energije in žarnicami, ki jih nikoli ne bo potrebno zamenjati. Zavoljo LED projektorjev bodo sistemi domačega kina bolj dostopni, obenem pa bodo revolucionalizirali mobilno tržišče. Namesto da bi prenašali krhki in težek TFT prenosnik, bi lahko napravica velikosti paketa igralnih kart projicirala sliko na sedež pred vami na letalu, v pisarni pa na prazen list A4.

NIKAR NE VERJEMITE REKLAMAM

Močno poudarjene tehnologije, ki so izginile brez sledu.

NAVIDEZNA RESNIČNOST

Neumna očala! S posebnimi rokavicami "pobirajte datoteke" in jih premikajte po namizju! VR je na namizju v Windows tako smiseln kot avto z navideznimi pedali. Uporaba nizkoločljivostnih očal v igrah pa je povzročala slabost.

VRML

Očala so bila slaba zamisel, a razširitev HTML, ki je spletnim oblikovalcem omogočal izdelavo interaktivnih 3D vsebin, zveni kul. Žal je pasovna širina modemov prenizka, obenem pa pohajkovanje po navidezni trgovini sploh ni tako preprosto.

VESA LOCAL BUS

Gre za predhodnika vodila PCI, gre pa za zgodnji poskus, da bi prebili mejo hitrosti vodila z 8 MHz, kar je vpeljalo vodilo ISA. Na žalost ni ponujala "plug & play" funkcionalnosti kot PCI, umrla pa je zaradi nezanimanja izdelovalcev.

MMX

Novi nabor ukazov, ki je dramatično povišal hitrost Pentiumov na namensko napisanem programju. Sedaj smo starejši in bolj modri, vendar nas je tedaj prizadelo, da skoraj noben razvijalec ni podprl novih ukazov. Saj stvar ni bila toliko dražja.

OMREŽJE PREKO ELEKTRIČNEGA VODA

Zamisel o omrežju preko obstoječe električne napeljave je briljantna, ima pa eno napako. Ni delovala. Kadar koli je kdo vključil mešalnik, je prišlo do prekomernega hrupa, pa tudi slovensko omrežje ni bilo ravno idealno.

WINRAM

Bil je čas, ko se je vsakih nekaj mesecev pojavil posebej optimiziran okus RAM-a. WinRAM je bil namenjen nekoliko hitrejšemu izrisovanju pravokotnikov v video medpomnilniku. V praksi pa je bilo poslovno tržišče povsem zadovoljno z obstoječim izrisovanjem.

VOODOO SLI

To pa je nesramnost! Izdelek, ki zahteva nakup dveh naprav za najvišje zmogljivosti. SLI pomeni Single Line Interleave – en Voodoo se je zabaval z vertikalnimi črtami, drugi pa s horizontalnimi. Zmogljivosti so bile višje, vendar je bila cena visoka.

DRIVESPACE

Kompresija podatkov na disku v realnem času je tehnologija, ki jo je pred uporabnikom najbolje skriti. Če bi jo integrirali v krmilnik, bi bil to cenen način pridobivanja višjih diskovnih kapacitet. Na ravni OS pa je povzročal le glavobole.

PCF NAPOVEDI LETA 1993

Pred desetimi leti je Tim Anderson v *PC Formatu* napisal članek o prihodnosti PC-jev. Sedaj se ponovno ozira nazaj in ocenjuje svoje napovedi.

Je 10 let kasneje Tim Anderson starejši in bolj moder? Upajmo...

Nikoli ničesar ne napovejte. Enostavno si ne delajte sramote. Minilo je že deset let, pa tistih iger z navidezno resničnostjo ni še nikjer. Na srečo pa se nisem povsem zmotil. Obdobje pogonov CD-ROM je prišlo kot napovedano, čeprav sedaj že drsimo v obdobje DVD-jev. Knjige so še vedno z nami, kot mi je to zatrdil že Microsoftov John Leftwich, zato pa so referenčne knjige doživele pravi preporod v elektronski obliki. Najpomembneje pa je, da je PC boljši in bolj priljubljen kot kadarkoli; tako kot smo pri *PCFormatu* zatrdili. Vsakdo, ki se je pred desetletjem odločil za PC, je imel prav. Še danes ostaja fantastično prilagodljiv stroj, saj lahko z njim poganjate programe izpred 20 let, seveda pa lahko igrate tudi najnovejše 3D igre.

Pred desetletjem se je PCF hvalil s "700 Kb informacij" na disketi. Sedaj dobite 4 Gb DVD.

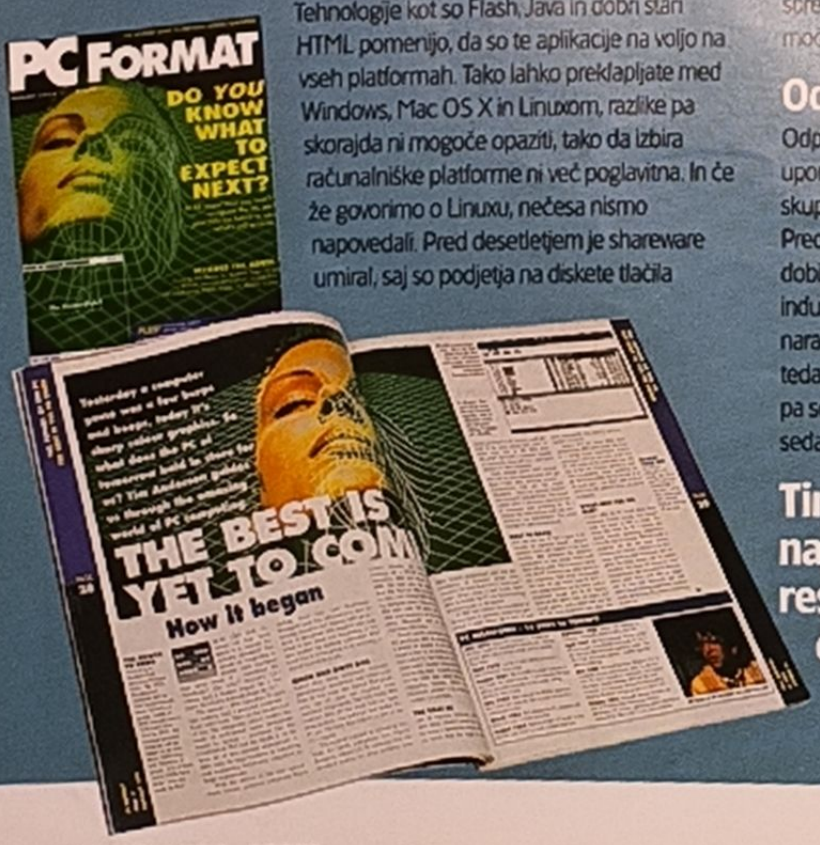
Internet

Zato pa so nekatere stvari potrebovale več časa. Online igranje se dogaja, vendar je še vedno v povojih, domače širokopasovne povezave pa morajo še malce zrasti preden bo

>>Timova najboljša napoved: "Samostojni PC-ji bodo kmalu romali na smetišče zgodovine."

Tim je v PCF17 modro zrl v prihodnost.

prišlo do pravega buma. Na drugi strani pa se je internet razrasel preko vseh pričakovanj, pa čeprav smo že desetletje nazaj bili zelo optimistični. Sedaj v središču ni več PC, temveč prav internet. Tehnologije kot so Flash, Java in dobri stari HTML pomenijo, da so te aplikacije na voljo na vseh platformah. Tako lahko preklapljate med Windows, Mac OS X in Linuxom, razlike pa skorajda ni mogoče opaziti, tako da izbira računalniške platforme ni več poglavitna. In če že govorimo o Linuxu, nečesa nismo napovedali. Pred desetletjem je shareware umiral, saj so podjetja na diske tlačila kopico neuporabnih shareware aplikacij. Vse to je spremenil internet, iz pepela sharewara pa je izšlo močno gibanje odprte kode.



Odprta koda

Odprta koda predstavlja združevanje sil, tako da uporabniki programje dobijo zastonj in ga kot skupnost izboljšujejo. Vpliv gibanja je velikanski. Predvidevam, da bo celo Microsoft utrpel izgubo dobička in se bo moral usmeriti v storitveno industrijo. Pred desetletjem sem menil, da bo naraščajoča moč PC-jev pritisnila na IBM, tedanjega giganta. To se je sicer zgodilo, IBM pa se je pobral kot storitveno podjetje in sedaj se je v primežu znašel Microsoft. Pazite,

Timova najslabša napoved: "Navidezna resničnost bo sprožila čisto nov val ustvarjalnosti."

Windows in Office se cenijo. Vendar bomo igre še vedno kupovali, saj odprta koda tukaj še ne deluje.

Pred leti sem tudi pisal o tem, da bodo PC-ji postajali manjši. Na področju pametnih naprav se veliko dogaja, čeprav je to še daleč od resničnosti. Nihče ne ve ali si želi mobilni telefon, dlančnik ali oboje v enem. Poleg tega pametnim zaslonom in tabličnim PC-jem dobro uspeva razdirati koncept škatlice na mizi. Pred desetimi leti so najboljše stvari še prihajale. In tudi sedaj je tako.

Razširjene širokopasovne povezave bi morale poskrbeti za močno potrebno infuzijo PC-jem.

NAPOVED
PENTIUM 5 BO IMEL DVA PROCESORJA NA ENEM ČIPU

ROK DVE LETI

Intel je glede svoje revolucionarne procesorske arhitekture, pošasti z milijardo tranzistorjev s kodnim imenom Nahalem, še vedno skrivnosten. Vendar pa viri trdijo, da si bo ena značilnost oblikovanja sposojala od zamisli, ki je v obtoku že od 1990. Procesor 386 je obvladal le cela števila – če ste želeli strojno obdelovati števila s plavajočo vejico, ste morali v podnožje vtakniti še koprocesor 387. S prihodom 486 sta se dva procesorja združila in do sedaj smo pozabili, da gre za dva ločena čipa. Tehnologija hipernitnosti na najnovejšem P4 je dva navidezna procesorja na enem samem čipu že institucionalizirala kot način, da čakalna vrsta izvajanja ostane zapolnjena. To pospeši namensko pisano programje, vendar lahko povzroči težave pri aplikacijah, ki pričakujejo, da bodo niti tekle na dveh fizičnih procesorjih, kajti večino silicija si delita oba procesorja. Očitna rešitev je, da dva P4 s hipernitnostjo postavite na eno samo rezino silicija in tako dobite najboljše obeh svetov. Pravzaprav je še boljše kot to, kajti procesor lahko dinamično preklaplja izvajanje med oberna jedroma in tako prepreči pregrevanje.

NAPOVED
OMREŽJE BO POVSEM PREPROSTO

ROK ŠTIRI LETA

Le šalimo se. Omrežje bo še vedno najbolj zapletena stvar v računalništvu, vendar bo vseeno postalo bolj preprosto. Najprej bodo odpadle vse ožičene izpeljanke, z izjemo WAN. Brezžične postaje bodo postale cenejše in bolj inteligentne, na koncu pa bo šlo le še za škatlo s 13-amperskimi rogovi, zalitimi v ohišje, tako da jih boste po potrebi takoj priključili. Wi-Fi povezljivost bo standardna na vseh PC-jih, IP naslove pa bo omrežni krmilniški čip dodelil takoj, ko bo naprava priključena. Druga generacija protokolov Wi-Fi bo omogočala hitrosti do 100 Mbps, zato bodo pametni zasloni dovolj hitri za igranje iger.

NAPOVED
PREPOZNAVANJE SLIK BO NOVI BUM

ROK 10 LET

Na svojem disku lahko iščete "drevo", a če želite najti sliko drevesa, si boste morali vse slike ogledati sami. Googlov iskalnik slik lahko to sicer stori za vas, vendar se zanaša na kontekstne namige v obdajajočem dokumentu HTML. Naslednji korak je, da bo računalnik sam analiziral slike. Adresar, ki lahko poišče relevanten naslov s pogledom na fotografijo (ali sliko s spletne kamere) osebe; računalniki, ki opazujejo vreme in vas opozorijo če bo deževalo; programi, ki svoje vedenje prilagodijo vašemu razpoloženju. Vse to bo mogoče, ko bo PC lahko pogledal za biti, ki vsak piksel zakodirajo kot nosilec informacij piksla. Dobro prepoznavanje slik bo zahtevalo ogromno procesorsko moč, PC pa se bo moral venomer uriti s pomočjo nevralnega omrežja, vendar pa bo vpliv tehnologije na uporabo računalnikov velikanski. To bo naslednja največja stvar po izumu abecede.

NAPOVED
KONEC NAMIZNIH RAČUNALNIKOV

ROK SEDEM LET

Razlika med prenosnikom in namiznim računalnikom bo izginila, ko bo PC postal brezžičen in modularen. Že sedaj imamo posebne postaje za prenosnike, ki omogočajo, da zaslon/tiskalnik/skener pustimo za seboj, ko zvečer zapuščamo pisarno. Brezžična modularnost bo pomenila, da bo vsak prost monitor v okolici postal vaš. Zakaj potrebujete grdo škatlo, ko pa so procesor, zvok, grafika in RAM vgrajeni pod TFT zaslon, pogoni pa so na voljo preko Wi-Fi? Namizni PC ni rešitev, temveč pomanjkanje rešitve. Vsi bi radi svoj PC vzeli s seboj, vendar tega ne počnemo, ker so prenosniki predragi. Pri modularnem PC-ju lahko iz komponent, ki so na voljo, ustvarite lasten PC. Na voljo bodo specializirani mobilni računalniki z določenimi kombinacijami komponent v robustnih ohišjih, bež ohišja pa bodo izginila. Njihovo mesto bodo zavzele lkeine skladiščne rešitve ter vsi tisti brezžični diski in pomnilniški moduli.

Preprosto omrežje? Z Wi-Fi je to mogoče.

Nobena od napovedanih tehnologij danes ni nemogoča. Srednje velika skupina zagrizencev bi lahko izdelala prototipe do naslednjega leta. Ko smo se o utrinkih prihodnosti pogovarjali z industrijskimi poznavalci, so vsi imenovali tržišče kot edino omejitev inovacijam. V svojem kratkem življenju je imel PC velikanski vpliv na naše dojemanje tehnologije. Premik na nevidne in nevsiljive računalnike bo spet potreboval premik v mišljenju in v naslednjem desetletju verjetno ne bomo več govorili o PC-jih, ker bodo postali samoumevni. PC-jevega otroštva je končno konec in pred nami leži nedefinirano obdobje prehoda, preden bomo pripravljeni sprejeti nove vznemirljive tehnologije. **PCF**

>>Dobro prepoznavanje slik na računalniku lahko primerjamo z izumom abecede

SVEŽI ČIPI AMD-jev pogled na prihodnost procesorjev.

Robert Stead, AMD-jev evropski direktor marketinga.

Eden od osnovnih izrekov v ekonomiji je, da specializacija, ki vključuje dva lika z različnimi spretnostmi, vedno prinaša korist in ko pomislite na moč in raznolikost sodobnih grafičnih in zvočnih procesorjev, ugotovite, da to velja tudi za razvoj čipov. Vendar pa se AMD-jev HyperTransport očitno upira temu trendu, saj na vašo mizo prinaša združeno procesorsko hitrost in posledice te protispecializacije naj bi bile koristne. Kako misli AMD spraviti ti raznoliki usmeritvi?

AMD-jev Robert Stead misli, da se bo prihodnost začela s sprejetjem Moorovega zakona. "Kar zadeva število tranzistorjev, bo to ostalo enako, čeprav ni jasno, kako bomo to prevedli v širši kontekst moči. Vendar pa je vprašanje kdaj bomo gradili nove tovarne, če obstoječe povsem zadovoljujejo povpraševanje?"

Meni, da bo odgovor izšel iz ekonomskih pritiskov. 64-bitni operacijski sistemi, potreba po platformski združljivosti in več podatkovno bogatih aplikacij po zahtevalo hitrejše in manjše procesorje. Celo specializirani video in zvočni procesorji bodo imeli korist od nižjih stroškov izdelave, še posebej pa od HyperTransporta, ki ustvari notranjo komunikacijsko hitrost do 19,2 Gb/s.

Vsak korak naprej, ki ga ustvarimo z obstoječo fotolitografsko tehnologijo, odpira vrata drugim možnostim. Le kako dolgo se bo še izplačalo nadaljevati izkoriščati obstoječo tehnologijo? "Delamo na 0,045-mikronskih procesih in neprestano mislimo, da ne gre naprej, nato pa se nekako prebijemo."

Bodo čipi vse manjši in močnejši?

64-BITNI MIKROKARDIJ

Magično število v računalništvu je dandanes 64. Medtem ko delovne postaje že nekaj časa delujejo v 64-bitnem načinu, se (r)evolucija na pohlevnih PC-jčkih dogaja šele zdaj. Besede **Boštjan Uršič**

Verjetno sedaj mnogi že veselo mahate s 64-bitno zastavico in z odprtimi rokami pričakujete 64-bitno obdobje v računalništvu, vendar razmislite o naslednjem: 64-bitna arhitektura ni za vsakogar, saj morate pred nakupom predvideti zahteve ljudi, ki bodo delali z njo. Seveda bomo na koncu vsi uporabljali 64-bitne procesorje, vendar je prestop na novo opremo drag, aplikacij pa ni veliko. Najboljši izgovor lahko ponudijo uporabniki programov CAD/CAM, obdelovalci videa, animatorji in podobni profesionalci, za katere že obstaja 64-bitno programje. Takšne aplikacije na 32-bitnih sistemih delujejo le s težavo ali pa so njih zmogljivosti omejene težav. V primerjavi s 4 Gb pomnilnika na 32-bitnih sistemih, lahko 64-bitniki naslavljajo 16 Tb RAM-a.

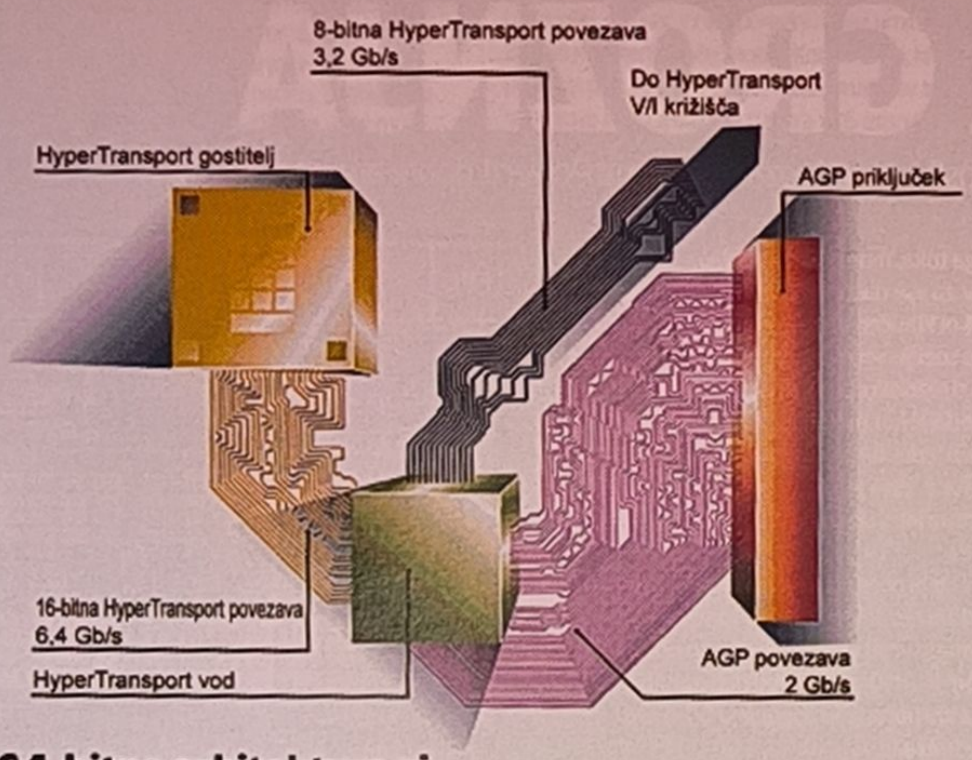
Zato je čisto lepo vidno, koliko programov, ukazov in samih procesov se lahko simultano izvaja v pomnilniku, brez potrebe po preslikavi na trdi disk. Če smo povsem iskreni, 64-bitna arhitektura obstaja že od leta 1991, ko so predstavili procesor MIPS R4000, leto pozneje pa še Alpho 21064 AXP. Torej je od pojava teh dveh procesorjev preteklo že celo desetletje, lani pa smo zaključili z bučnimi najavami "prvih" 64-bitnih procesorjev in operacijskih sistemov. MIPS životari še naprej, Alpho pa so ubili poslovni interesi Digitala oziroma Compaqa, kar je škoda, saj je šlo za najhitrejšo in najelegantnejšo procesorsko arhitekturo za splošne namene. V podkrepitev tej teoriji naj samo povem, da se imajo današnji najhitrejši Athloni XP za svojo hitrost zahvaliti prav Alphinemu jedru EV6.

Poleg Alphe in MIPS-a so v igri za 64-bitni prestol še naslednji igralci: Sun s procesorjem UltraSPARC, IBM s Power4 ter nam najzanimivejša Intel z Itaniumom (2) in AMD z Opteronom. Vsi procesorji pa se med seboj razlikujejo po pristopu k rešitvi težav kot po samih rešitvah.

Paralelizem

Vsaka aplikacija, torej programje, pozna dve vrsti paralelizma: ukazni in t.i. "thread-level". Ukazni paralelizem procesorju omogoča izdajanje več ukazov v enem samem procesorskem taktu, medtem ko "thread-level" oziroma nitni paralelizem procesorju dovoljuje istočasno izvajanje nekaj niti, procesov ali programov.

Poleg paralelizma se pred oblikovalce procesorjev postavljajo vse večje zahteve tudi po pospeševanju dela. Tako je skozi leta prišlo do razvoja nekaterih revolucionarnih metod, ki jih danes uporabljajo vsi procesorji (glej okvir Tehnike). V zadnjih desetih letih so projektanti neprestano potiskali naprej meje ukaznega paralelizma in špekulativnega izvajanja brez zaporedja (speculative out-of-order execution) in čeprav so dandanes sprejete metode vseh oblikovalcev, pa do največjih razlik v izvedbah pride prav pri implementaciji paralelizma in kako ga najučinkoviteje izkoristiti v mikroprocesorju.



>>64-bitna arhitektura ni za vsakogar, saj morate pred nakupom predvideti zahteve ljudi, ki bodo delali z njo

Tako na primer Intel skupaj s Hewlett-Packardom v arhitekturi IA-64 poskuša izboljšati ukazni paralelizem, medtem ko se z nitnim paralelizmom ukvarjata IBM in Compaq, seveda vsak na svoj način. IBM se s serijo Power4 trudi v smeri multiprocesiranja na čipu, medtem ko Compaq s serijo 21464 (EV8) prešel k simultani večnitnosti.

Novi igralci

Do sedaj je bila 64-bitna arhitektura rezervirana za strežnike, kjer so kraljevali HP, MIPS, Sun, IBM in Digital, medtem ko je bil Intel pravzaprav potisnjen v ozadje, AMD pa se bitke sploh ni udeležil. Prav Intelu 64-bitna arhitektura očitno predstavlja bolečo rano, saj so že leta 1994 najavili razvoj 64-bitnega procesorja s kodnim imenom Merced, kar so pozneje poimenovali Itanium. Če Intelovo arhitekturo vzamemo pod lupo, ugotovimo, da so svojo nalogo slabo opravili, rešil pa jih je HP, ki je v drugi inkarnaciji (McKinley) popravil zmogljivosti arhitekture. Zanimivo je, da so se HP-jevci tedaj ubadali s procesorjem Macao, ki je bil zasnovan na dveh procesorjih PA-RISC, vendar so na koncu sprejeli izziv in se povezali z Intelom ter ustvarili Itanium 2.

Pameten prevajalec - neumen stroj

Najpomembnejši vidik nove arhitekture je, da omogoča izkoristek velike količine pomnilnika, slabost Itaniuma pa je, da se naslanja na aplikacije, ki morajo biti pravilno kompilirane. Prav slednje je tej seriji pravzaprav onemogočilo preboj pod strežniške žaromete, zato pa je vzpodbudilo iniciativo EPIC (Explicity Parallel Instruction Computing). Pri prvi inkarnaciji Itaniuma je Intel pričel čisto od začetka in popolnoma zanemaril združljivost z arhitekturo IA-32 ter sprožil razvoj arhitekture IA-64. Rezultat tega je, da Itanium še vedno zna obdelovati obstoječe 32-bitne aplikacije, vendar pri tem dosega smešno slabe rezultate. To pa zato, ker procesor pravzaprav ne zna obdelovati 32-bitne kode, temveč jo najprej prevede v 64-bitno (torej uporabi emulator) in jo šele nato izvede, rezultat pa je počasnost. Da bi povsem izkoristili arhitekturo Itaniuma, morate uporabljati 64-biten operacijski sistem in programje, prilagojeno arhitekturi EPIC.

Intel bo verjetno arhitekturo Itaniuma še izboljšal, saj so pred kratkim od Compaqa kupili Digital, ki je razvil uspešne procesorje Alpha. Druga generacija Itaniuma je s seboj prinesla nekatere res

TEHNIKE

Različni načini za pospeševanje delovanja procesorja.

MULTIPLE BRANCH PREDICTION

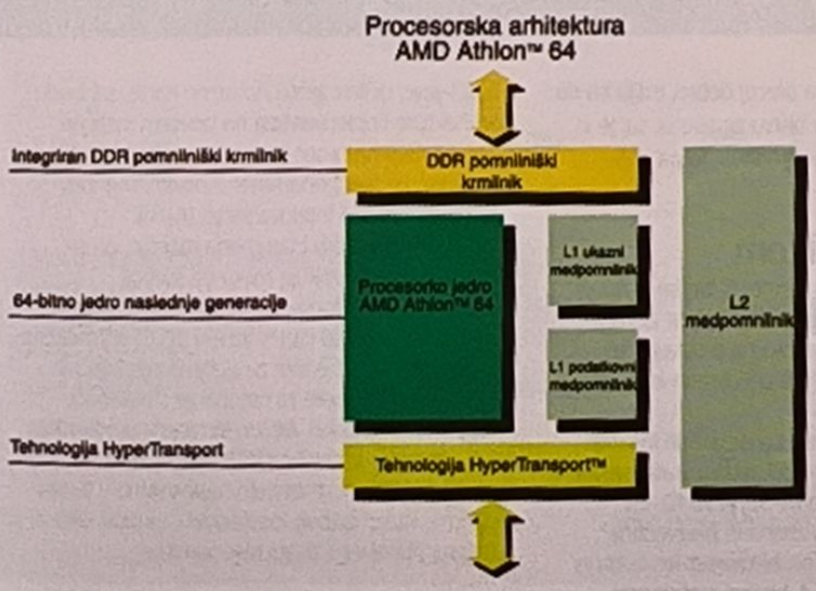
Gre za najenostavnejšo tehniko, ki procesorju omogoča točno predvidevanje smeri, v katero bo šla določena skupina ukazov, torej koda. Tukaj razlikujemo statično in dinamično predvidevanje vej. Statično so uporabljali v starejših različicah procesorjev, uporablja pa se za predvidevanje poteka kode neznanih vej, medtem ko dinamično zbira podatke o izkoriščenih in neizkoriščenih vejah, zbira skupine podobnih vej in jih pomni. S kombinacijo statične in dinamične metode je predvidevanja moč izboljšati za 90 % v primerjavi s procesorji, ki uporabljajo le statično metodo.

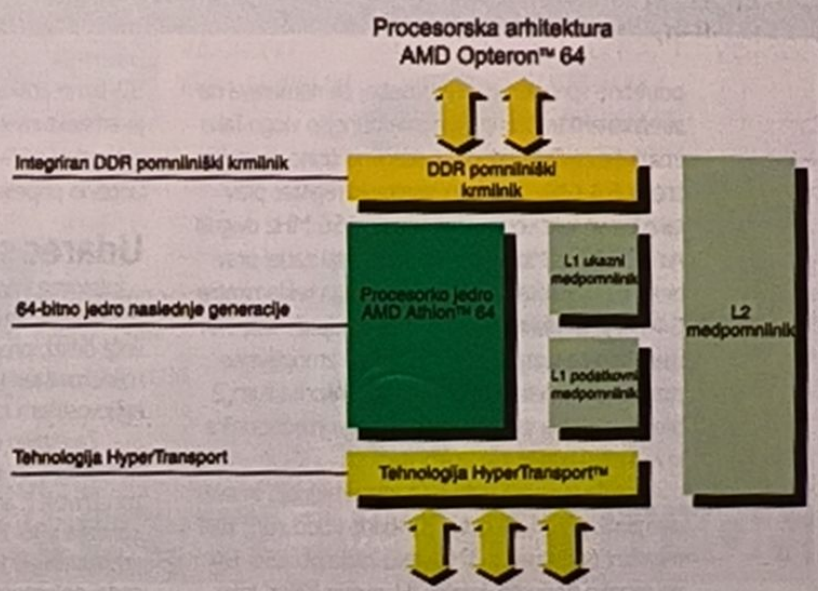
SPECULATIVE EXECUTION

Gre za tehniko "ugibanja" ukazov, ki bi lahko bili potrebni v bližnji prihodnosti. Potem ko procesor "ugane" način razvejanosti in se prepriča, da je točen, se izvede izvršna koda ukaza.

OUT-OF-ORDER EXECUTION / DATAFLOW ANALYSIS

Gre za najbolj zanimivo in najučinkovitejšo metodo, omogoča pa izvajanje ukazov izven vrstnega reda ukaznega toka v pomnilniku. Tehnika je zahtevna, ker mora procesor najprej iz pomnilnika prebrati logiko programa, jo izvršiti in nato zložiti.





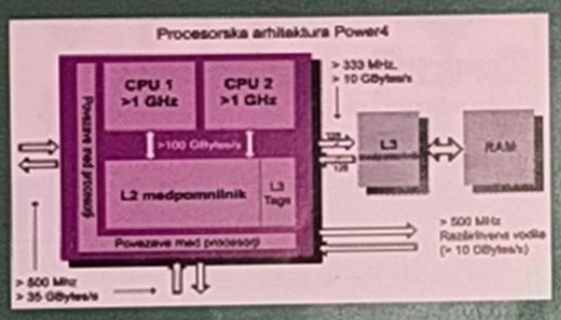
RASTOČA GROŽNJA

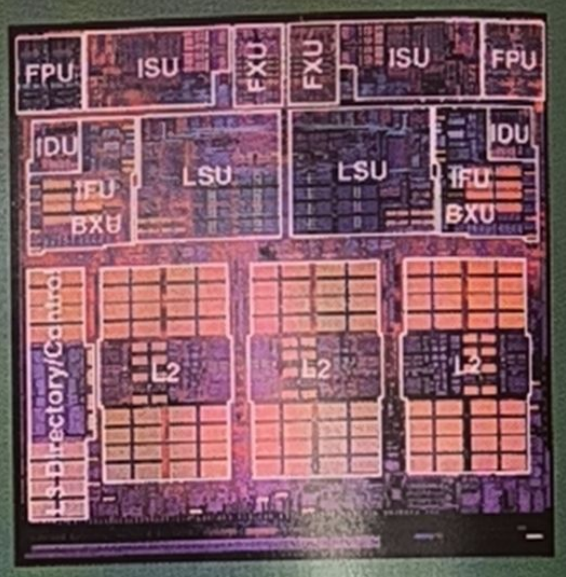
Čeprav IBM v boj za 64-bitne procesorje prihodnosti vstopa iz ozadja, pa ima Power4 dobre argumente za boj.

Poglejmo si začetne argumente: skoraj 680 milijonov tranzistorjev, kar je veliko več od konkurence. 520 nožic na dnu procesorja se uporabnikom Intelovih in AMD-jevih kebrov zdi skorajda nemogoče dejstvo, ko pa izvedete, da grozoviteža v dobro voljo spravi šele 500 W električnega toka, mnogi kar omedlijo.

Vendar za vse našteto obstajajo dobri razlogi, saj Power4 ni klasičen procesor, temveč lahko govorimo o sožitju večih procesorjev, ki so v osnovi namenjeni strežniški uporabi. IBM bo procesor namreč prodajal kot modul, sestavljen iz dveh procesorskih jeder na plošči, modul sestavljajo štiri takšne ploščice, zato je končni rezultat osem 64-bitnih procesorjev s skupno 680 milijonov tranzistorjev.

Čeprav se procesor zavoljo takta 1,3 GHz na prvi pogled zdi nezanimiv, pa je v samem zmogljivostnem vrhu in to s tako veliko prednostjo pred Intelom in AMD-jem, da bo nedvomno postal edina izbira korporacij, ki poganjajo 64-bitne inkarnacije Unixa.





EVOLUCIJA 64 BITOV

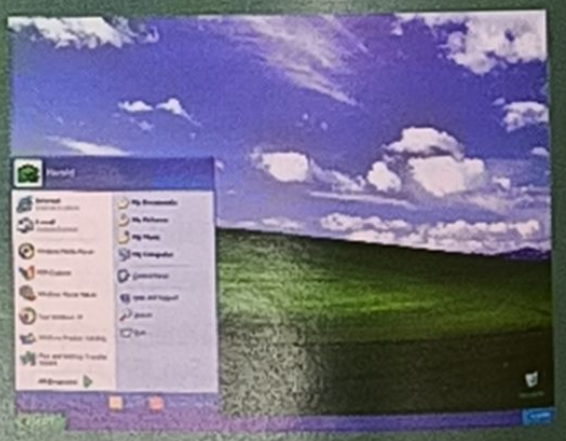
Strežniki .Net so napovedani za letos, vendar iz Redmonda z velikim pričakovanjem čakamo le 64-bitne inkarnacije operacijskih sistemov.

Microsoft Windows xp 64-Bit Edition

Razvoj 64-bitne strojne opreme in splošna uporaba nista mogoča brez odgovarjajoče programske podpore. Microsoft je na osnovi obstoječih in napovedanih operacijskih sistemov izdelal odjemalsko in strežniško različico sistema, ki podpira Intelov Itanium. Na odjemalski strani govorimo o 64-bitni različici Windows XP, trenutna uporabljana strežniška različica pa je Windows Advanced Server Limited Edition.

Razvoj novih Microsoftovih operacijskih sistemov lahko označimo kot evolucijo trenutnih tehnologij, seveda s podporo za starejše aplikacije. To v praksi pomeni popolno združljivost z okoljem Win32 in Win64 API, popolno izkoriščanje novega ukaznega nabora Itaniumov (kar so razvili skupaj z Intelom) ter združljivost starih sistemov z novimi.

Naj povemo še, da se današnje 32-bitne aplikacije v Windows XP 64 izvajajo počasneje kot na klasičnih procesorjih. Zakaj? 32-bitne aplikacije se na Itaniumu izvajajo preko 64-bitnega emulacijskega načina, kar v praksi pomeni, da je Word XP za kakšnih 25 % počasnejši od delovanja na 32-bitnih procesorjih. Kaj pa 16-bitne aplikacije? Te ne delujejo niti v emulacijskem načinu, Microsoft pa s partnerji intenzivno razvija odjemalsko programje, ki bo omogočalo delovanje na obeh platformah. Že sedaj je na voljo Software Development Kit in Driver Development Kit, ki programerjem pomagajo pri prevajanju aplikacij za 64-bitno delo.



potrebne spremembe, še posebej če namerava na strežniškem tržišču igrati pomembnejšo vlogo.Tako ima Itanium 2 trikrat večjo pasovno širino, ki sedaj znaša 6,4 Gb/s, 128-bitni sistemski register, prav tako pa so takt vodila iz osnovnih 266 MHz dvignili na 400 MHz. Moramo reči, da je Intel zadel pravi trenutek, kajti prav zavoljo vse večjega reklamiranja 64-bitne arhitekture in novih operacijskih sistemov marsikdo že razmišlja o prehodu na zmogljivejše sisteme. Pri Intelu tudi pravijo, da lahko Itanium 2 brez prevajanja izvršuje kodo svojega predhodnika in to veliko hitreje kot izvirni Itanium.

Intelovci so bili v drugo tudi pametnejši in tako niso opustili združljivosti z 32-bitno kodo x86, kajti tega si v primerjavi z AMD-jevo iniciativo x86-64 ne morejo dopustiti. Intelov "Hammer Killer" tako 32-bitne aplikacije izvaja precej dobro, trdijo pa da je arhitektura x86-64 v bistvu zgrešena, saj je v primerjavi z IA-64 nenadgradljiva. To pa nas udobno pripelje do...

Udarec s kladivom

... Intelovega največjega tekmeca, tvrdke AMD, ki poskuša na tržišču 64-bitnih arhitektur zavzeti čim večji delež, predvsem pa cilja na proizvajalce mlinčkov številk v najvišjem cenovnem in kakovostnem razredu.

Za razliko od na novo konstruirane Intelove arhitekture IA-64, ki je skozi zadnja vrata uvedla združljivost z arhitekturo IA-32, je AMD-jev koncept x86-64 dobro znana in prežvečena arhitektura, ki jo poznamo že dvajset let, le da je sedaj oplemenitena s 64-bitnimi razširitvami. AMD-jevci očitno igrajo na varne karte, saj bodo arhitekturo implementirali na povsem različna načina: Clawhammer bo postal naslednik Athlona, medtem ko Sledgehammer z novim imenom Opteron napada Intelovo serijo IA-64.

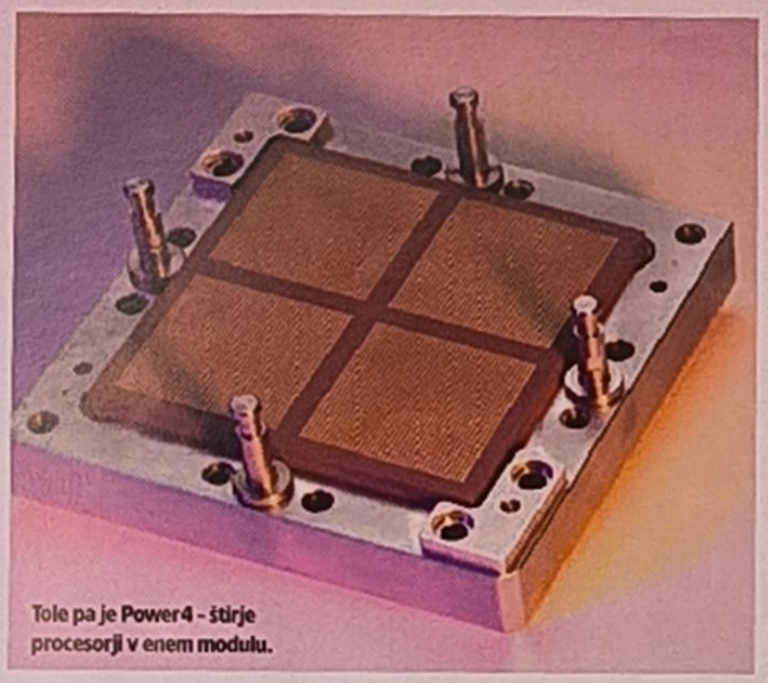
Pogled v jedro Hammerja razkrije, da se arhitektura ne razlikuje toliko od najbolj uporabljanih Athlonov, saj imajo prav tako devet izvršnih enot, ki so razvrščene v po tri aritmetično-logične enote, tri enote za generiranje logičnih naslovov in tri enote za računanje s plavajočo vejico. Prav tako kot Athlon in njegov predhodnik K6, Hammer vsak ukaz x86 pretvarja v eno ali več operacij RISC, ki se izvajajo neposredno v strojni opremi, razen najbolj "perverznih" ukazov x86, ki so najprej obdelani s strani mikrokode v

Hammerjevem ROM-u - enako kot pri Athlonu.

Glavna težava, s katero se je moral spopasti AMD, je v samem prevajanju izvirnih ukazov x86 v 64-bitne. Hammer lahko namreč vse ukaze x86 izvede brez dodatnega prevajanja, vendar takrat procesor deluje v 32-bitnem načinu, pretvorjene ukaze pa mora prebrati v 64-bitnem, zato mora procesor najprej preklopiti v 64-bitni način, kar je izvedeno dosti manj dramatično kot pri Intelu in s tem tudi veliko bolj učinkovito.

Eden od najbolj znanih delov Hammerja/Opterona je integriran pomnilniški krmilnik, saj se, za razliko od obstoječih sistemov x86, Opteron pri dostopanju do pomnilnika ne zanaša na klasični Northbridge, temveč je dostop neposreden, ker pa gre za 32/64-bitni procesor, je pomnilniška širina 128-bitna, kar so do sedaj poznale le 3D kartice. Takšen podvojen dostop do pomnilnika v praksi podvoji pomnilniško pasovno širino, kar zaradi izpada Northbridga še dodatno zmanjša latenco.

Toda Opteron je izjemno primeren tudi za večprocesorske sisteme - in to zavoljo tako opevane tehnologije HyperTransport. Tako lahko v praksi izvedemo osemprocesorski sistem, katerega procesorji bodo med seboj komunicirali samo preko široke pasovne širine, kar je tudi bistvo HyperTransporta. Različica HyperTrasnporta v Clawhammerju bo lahko povezovala le dva procesorja, vendar to ni nič strašnega, saj je procesor namenjen namiznemu uporabniškemu tržišču.



Tole pa je Power4 - štirje procesorji v enem modulu.

Kdor drugemu jamo koplje...

Kljub vsem prednostim pred konkurenco pa Opteron samemu sebi koplje jamo. AMD-jeva arhitektura x86-64 ni nič drugega kot "nadgrajena x86", katere največja prednost je hitra obdelava instrukcij x86. Nova Hammerjeva koda lahko dostopa do vseh razpoložljivih registrov, saj jih vidi kot skupek registrov, vendar tukaj nastopijo slabosti, ki so značilne za nabor x86. Težava ni toliko v obdelavi kode x86, temveč v nevzporedni naravi arhitekture x86, ki jo je nemogoče zaobiti. Konkurenca, ki je šla po drugi poti, pa teh težav seveda nima. Prav to, da namerava AMD iz starega nabora x86 iztisniti še zadnje kapljice zmogljivosti, se lahko izkaže za dvorezen meč; hitro in neboleče izvajanje ukazov x86 je sicer fino, vendar je lahko tudi velika slabost, če bo zaradi tega trpelo izvajanje v 64-bitnem načinu. V danem položaju, ko je večina aplikacij 32-bitnih, to sicer ne predstavlja slabosti, še posebej, ker bo Opteron dosegal veliko boljše rezultate kot konkurenca, vendar pa zna Opteron na večprocesorskem strežniškem tržišču utrpeti ogromno škodo.

Kako se bo končalo?

Stara, dobra Alpha je mrtva. Sicer še res obstaja različica EV7, ki bo nekoliko podaljšala življenjsko dobo teh procesorjev, vendar pa je kljub dobri

>>Največja prednost 64-bitne arhitekture je naslavljanje velike količine pomnilnika; v 16 Tb RAM se lahko simultano izvaja enormno število aplikacij in procesov

arhitekturi procesor marketinško mrtev. Ker bodo najverjetneje v kratkem izdihnil tudi Subnov SPARC, sta edina resna konkurenta Intel in IBM.

Kaj pa AMD? Zavoljo značilnosti arhitekture x86-64 bo AMD na kratki rok Intelu vsekakor mešal štrene, vendar le na področju končnih uporabnikov, torej nas. Velikani bodo ostali zvesti Intelu in IBM-u, vendar nas to ne skrbi toliko, kajti uporabniško tržišče ostaja zvesto 32-bitni arhitekturi.

Je torej 64-bitnost le velik reklamni balon, s katerim si v praksi uporabniki nimamo kaj za početi? Trenutno je to še res, kajti 64-bitnega operacijskega sistema, ki bi koristil domačim uporabnikom, zaenkrat še ni na obzorju in tudi velika večina aplikacij in iger je povsem zadovoljna z "arhaično" 32-bitnostjo. Dokler se ne bodo razvijalci odločili za množičen prestop k taboru 64-bitnikov, je nakup novega procesorja nesmiseln. Zaenkrat še ni znano, katera od iniciativ bo zmagovalna, čeprav bo AMD očitno kraljeval na uporabniškem področju "32-64". Torej si nalijte kupico rujnega vinca in na svojem P4 3,0 GHz udarite kak *Unreal Tournament 2003*. Videli boste, da vam bo odleglo...

PCF

Neverjetno: Epson Stylus, ki se zna preleviti v barvni čitalnik in barvni fotokopirni stroj

Včitavanje predlog, izpisovanje, črnobelo ali barvno fotokopiranje ter celo povečevanje in pomanjševanje dokumentov: možnosti, ki jih večfunkcijska naprava prinaša v vaš dom ali pisarno, je res nešteto.

Računalnika sploh ne potrebujete; Stylus CX lahko deluje tudi popolnoma samostojno. V kolikor pa računalnik imate in nanj priključite novega Stylusa CX, se odpre še kopica novih možnosti. S pritiskom na eno samo tipko lahko namreč zaženete program za optično prepoznavanje znakov, obdelavo včitanih fotografij, faksiranje dokumentov, ...

Pa še nekaj: Epson Stylus CX ne nosi zaman značke EPSON. Tiskalniški del je zgrajen na osnovi vrhunske in ničkolikokrat nagrajene tehnologije Micro Piezo, vgrajeni čitalnik pa je iz serije Perfection (ki pobira prva mesta na primerjalnih testih vseh svetovnih računalniških revij). Privoščite si najboljše!

EPSON Stylus CX 3200
do 14 str./min. (ČB), izpisovanje do roba

EPSON Stylus CX 5200
do 22 str./min. (ČB), ločena črnila

Najboljše rezultate boste dosegli z uporabo originalnega potrošnega materiala, označenega z zgornjim znakom.

EPSON®

EPSON®, EPSON Stylus™ in EPSON Perfection™ so registrirane blagovne znamke podjetja Seiko Epson Corp. • Avtera d.o.o., Šmartinska 106, Ljubljana • www.avtera.si

Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja Ultimativni testi

POMLAD V RAČUNALNIŠTVU

Andrej Potočnik, najvišji pri PCF

Tistega lepega dne sem se lepo grel na soncu in leno razmišljal o raznih neumnostih, ko mimo pridrvi kolega. "Čuj, po kulk so kej modemi?" Odvrnem mu, da je lepo, da se je spomnil name, vendar jaz nisem trgovec in da bo potrebno kolesariti v trgovino. Zapletla sva se v pogovor, nakar sem ga povprašal, zakaj potrebuje modem, če pa ima širokopasovno povezavo doma. "Ah, saj ni zame, to rihtam eni mački."

Takšni so torej časi, ljudje se nič več ne odločajo za nakup rož in čokolade – danes zaležejo le še modemi in skenerji. Sicer pa, praktični vidik tega je dokaj smiseln, saj uporabno darilo lažje doseže svoj namen, saj ob vsaki uporabi spomni lastnika, kdo mu ga je podaril. Kaj pa jaz, ubogi osebek, ko me moja Najdražja ošteva že, če predolgo strmim v reklamo v naši lastni reviji, pravi pekel pa izbruhne, če omenim, da bi si kupil nov hladilnik za procesor! Še posebej mučno je, če se v takšnem primeru spomnim naše Barbare, ki od njenega dragega za darilo dobi kar Radeona 9700 PRO. Da, nekateri pač moramo zahajati v cvetličarne, saj bi le-te v nasprotnem primeru propadle.

Pomladen veter veje tudi v naših vodah, saj sem se tokrat lotil testiranja zunanjih pomnilniških enot, nujno potrebnih vsem tistim, ki brenčijo naokoli kot čebelice in venomer potrebujejo svoje podatke. Nadalje so nas uvozniki osrečili še s parom ohišij, ki ponazarjajo, kaj lahko kupite, če vam dolgočasna slonokoščena barva grize rumeno pego v očesu. Vmes se je Barbara, ki je postala moja desna roka pri testiranju, ukvarjala tudi z gromozansko velikim tiskalnikom, v rokah pa smo imeli tudi novo vročo tehnologijo mrežnih povezav preko električnih omrežij. Za primerjavo, kam merijo in kaj zmorejo, se bo našla tudi kakšna beseda o brezžičnih različicah omrežnih povezav.

potocnik@videotop.si

Tehnična plat

PCF Laboratorij
Naše sobane za testiranje strojne in programske opreme obstajajo že 5 let. Skozi čas smo se naučili, kako oceniti kaj potrebujete, in vam nato povedati, kaj kupiti.

Izbor uredništva
To nagrado bodo prejeli izdelki, ki bodo inovativni, kvalitetni in bodo ponujali največ za svojo ceno. Če se boste odločili za nakup izdelka, ki nosi takšno nagrado, ste lahko prepričani, da ste kupili najboljše.

Dober nakup
Tole priponko smo rezervirali za dobre kupčije. Redno nadgrajevanje in vzdrževanje računalnika je lahko precej drago početje, zato za vas napeto spremljamo cene na trgu, da vam lahko predlagamo najbolj primerne nakupe.

Tudi pod okriljem Mat'kurje lahko sedaj brezžično deskate po internetu ter klepetate s prijateljem iz Londona.

Povezani kjer koli

Brezžične dostopne točke po Sloveniji.

ŠIROKOPASOVNE POVEZAVE so nas popolnoma razvadile. Svoj čas s(m)o študentje za dostop do interneta morali sesti na avtobus in se odpeljati do računalniške učilnice na fakulteti, dandanes pa nas po nekaj urah nepreverjanja elektronske pošte že prime panika. Zdravilo je na poti. Mobitel in SiOL sta ta mesec pričela s postavljanjem dostopnih točk za brezžični dostop do interneta na različnih lokacijah po Sloveniji, na katere se boste lahko povezali z notesnikom z vgrajeno Wi-Fi opremo.

Po svetu obstaja že več kot 15.000 točk za brezžični dostop do interneta, predvsem na mestih, kot so letališča, hoteli, konferenčni centri in kavarne. Projekt slovenskih točk za brezžični dostop, poimenovan Neo WLAN, pa so marca predstavili na prvi javni vstopni točki, v Mobitelovem večpredstavnostnem centru v ljubljanskem Cityparku, že sedaj pa v Ljubljani tečejo tudi vstopne točke v okolici poslovne stavbe SiOL-a na Cigaletovi in na Fakulteti za elektrotehniko. Izvajalci projekta so že napovedali tudi postavitev vstopnih točk v Cankarjevem domu, v hotelu Kokra na Brdu pri Kranju in na letališču Brnik, do jeseni pa bodo vstopne točke vzpostavljene na več kot sto lokacijah po vseh Sloveniji, medtem ko jih bo po vsem svetu po ocenah strokovnjakov do leta 2006 kar 300.000.

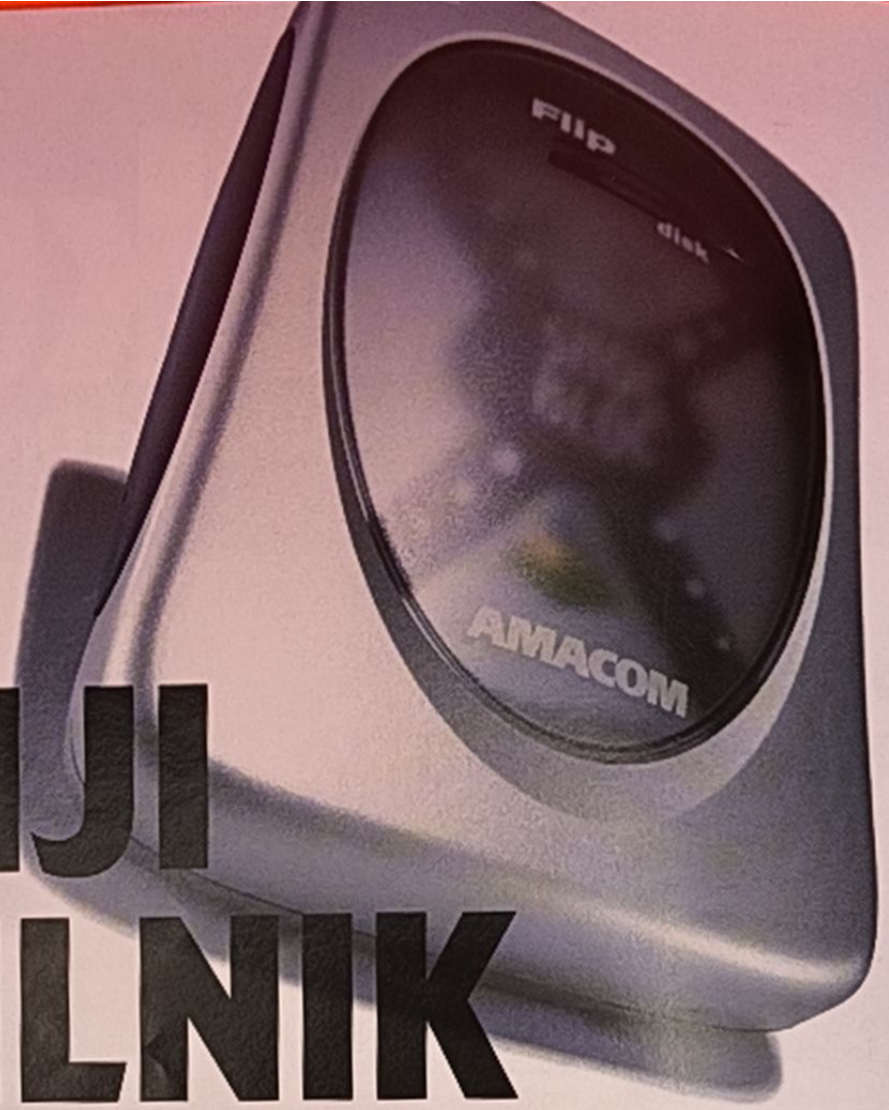
Ker gre za omejeno testno obdobje, bosta do "pozne jeseni" Mobitel in SiOL svojim uporabnikom ponujala možnost priklopa brezplačno. Uporabniki SiOL-a se v omrežje lahko prijavijo preprosto z uporabniškim imenom in geslom, ki jih uporabljate za dostop do interneta, Mobitelovi uporabniki bodo po vpisu svoje številke GSM prejeli geslo v obliki sporočila SMS. Doseg vstopnih točk je omejen na razdalje od nekaj 10m do približno 200m, odvisno od okolice oddajnike, zato se ob deskanju na omenjenih lokacijah namestite na dobro mesto.

Pozno jeseni bodo sistem splovili tudi uradno, ko bodo uvedli plačevanje naročnine tako za domače, kakor tudi za gostujoče uporabnike. Ponudili bodo obračunavanje glede na čas, količino prenesenih podatkov, ali pa znesek za neomejen dostop v omrežje. Več informacij bo na voljo v naslednjih mesecih na spodnjih spletnih straneh.

www.mobitel.si
www.siol.net

PCFormat
Supertest

10 pomnilniških naprav
Od 14.400 do 152.900 SIT



ZUNANJI POMNILNIK

Tokratni supertest posega na področje, ki smo ga do sedaj hudo zanemarjali. Nič več, kajti na vrsti so naprave, ki jih priklopimo na naš PC.

Besede **Andrej Potočnik**

Preden vsi skupaj zdrvite do telefona in nam obljubite iznakaženje naših prstnih členkov, naj pojasnim, o čem bo tekla beseda. Ne bo tiskalnikov, skenerjev, fotoaparatov, kamer, zvočnikov, slušalk, mikrofonov, lučk ali ventilatorjev. Kaj pa potem še sploh ostane? Ha, pa vas imam. Tokrat namreč testiramo zunanje naprave za shranjevanje podatkov z vašega PC-ja.

Ves svet drvi v povezovanje. To se lepo vidi že v številu širokopasovnih povezav, ki so postale dostopne vsakomur. Vendar vse te povezave zagotavljajo ugodno hitrost k nam, medtem ko je obratna smer precej bolj skromna. Nič ni slabega v tem, vendar velike količine podatkov počasi prestavimo drugam. Še bolj se zadeva zaplete, ko moramo velike datoteke razposlati na več računalnikov. Recimo, da ste na počitnicah posneli dvourni video posnetek, ga primerno obdelali (goli sosedi na otoku pač ne pridejo v poštev) in ga želite pokazati v ponedeljek zjutraj na kolegiju. Ga boste zapisali na CD? Seveda, nič lažjega, če ima vaš prenosnik zapisovalnik. Če ga nima, ga boste morali priklopiti na službeno omrežje. Ga nimate, ali pa vam sistemec ne dovoli tega, ker se mu ne ljubi narediti novega prijavnega imena? Potem potrebujete eno od napravic, ki so na tokratnem testu.

Zunanji pomnilniški mediji so stara pogruntavščina. Spomnite se vendar dobrega starega Spectruma ali Commodorja (ah, kje so časi mojega Schneiderja), ki je imel kasetno enoto, na kateri smo hranili igrice? Ko so se dodobra razmahnili trdi diski, so zunanje enote za hranjenje podatkov počasi zamrle. Toda niso umrle, kajti ta del računalništva se je še vedno razvijal. Videli smo trde diske, ki so se priklopili na tiskalniška vrata, njim pa so se kmalu pridružile enote CD-ROM. Njihova največja pomanjkljivost je bila počasno delovanje ter duhamorna namestitev, ki ni vedno obrodila sadov. Še največje migotanje v računalniški mlaki je povzročil prihod tehnologij USB in FireWire. Obe omogočata nezahtevno upravljanje, predvsem pa hiter priklop, namestitev ter prenos podatkov. USB je na voljo že kar nekaj časa in s pridom so ga izkoristili tiskalniki in skenerji. Toda ne branijo se ga niti ostale naprave, se pa je izkazalo, da je postal prepočasen. Zato nam je na voljo druga različica, ki je hitrostno gledano precej napredovala in lahko jo najdemo na praktično vseh sodobnih osnovnih ploščah. Tudi Ognjena Žica ni od muh, odlično se je predvsem izkazala pri priklopu digitalnih kamer in podobne elektronike.

Kaj pravzaprav iskati pri zunanjih napravah za hranjenje podatkov? Ker se naprave po namembnosti močno razlikujejo, je potrebno kar najbolj preceniti njihove odlike in slabosti. Ni nujno namreč, da je zunanji trdi disk toliko boljši od prav tako zunanjega zapisovalnika CD-jev. Prav tako se vi, bralci in bralke, razlikujete med sabo. Eni potrebujete malo napravico, ki jo boste brez težav pretihotapili čez mejo, spet drugi pa ne morete živeti brez zunanjega zapisovalnika DVD-jev. Kaj pa vam je na voljo, boste videli na naslednjih straneh. **PCF**

IOMEGA CD-RW USB 2.0 DRIVE
44.900 SIT

IOMEGA HDD 80GB
69.900 SIT

IOMEGA ZIP 750MB
49.900 SIT

LEADTEK WINFAST DISK
14.640 SIT

PANASONIC DVD-RAM
152.900 SIT

PLEXTOR PX-S2410TU
56.590 SIT

PLEXTOR PX-W4824TU
49.195 SIT

SEAGATE TRAVAN 40GB TAPE DRIVE
132.400 SIT

SONY CRX85-RP COMBO USB
20.200 SIT

Z-CYBER COOL DISK
14.400 SIT

IOMEGA CD-RW USB 2.0 DRIVE

44.900 SIT Iomega

No, Iomega je sinonim prenosljivosti. Podjetje se je proslavilo z svojimi pogoni ZiP, ki so še vedno popularni in jih lahko srečamo kot naprave za varnostno kopiranje v mnogih podjetjih. Vendar se Iomega ni osredotočila le na enote ZiP, temveč izdelujejo tudi druge reči.

Osnovne značilnosti Iomege CD-RW 48x24x48x USB 2.0 lahko razberete že iz imena. CD-RW pomeni, da gre za zapisovalnik medijev CD-R in RW. Številke pomenijo najvišje možne hitrosti, torej 48-kratno snemanje CD-R, 24-kratno snemanje CD-RW ter 48-kratno branje. USB 2.0 pa pomeni, da naprava s pridom izkorišča to tehnologijo. Ker je naprava prenosna, pri prenosljivosti pa je med odločilnimi lastnostmi tudi teža, preseneča, da je ta Iomegina naprava precej težka. Resnično, če ste med bolj šibkimi, bi jo lahko uporabljali namesto uteži. Naprava je ovita v kvalitetno plastiko, pohvalne so tudi kvalitetne gumijaste nožice, ki zagotavljajo, da vam ne bo pobegnila z mize. Na zadnji strani najdemo logična priključna mesta, kot sta napajanje in USB. Kot že omenjeno, je naprava združljiva z USB 2.0, če pa tega priključka ne premorete, jo lahko priključite na USB 1.1. Žal pa vas takšen priklop oropa kar dobršnega dela hitrosti, saj poslej zmore le štirikratno snemanje in šestkratno branje. Na zadnji strani pa sta še dve posebnosti. Prva je ključavnica. Iomego zaklenete in mirno oddidete domov, nočni čuvaji pa ne bodo mogli snemati in razpečevati programov. Druga je stereo izhod za priklop na ozvočenje. Če je odpovedal glavni CD predvajalnik na novoletni zabavi, ga bo Iomega mirno zamenjala.

Priložena navodila so izjemno skopa, veliko več se nahaja na priloženi mediju CD. Tu se skriva tudi Iomegin program *Hot Burn*, ki poskrbi, da celoten komplet deluje. Okusi so različni, a *Neru* ne seže do pasu.

→Podrobnosti

Kapaciteta 640 Mb
Najvišja deklarirana hitrost 7,2 Mb/s
Teža 2100 g
Dimenzije 57 x 174 x 238 mm
Napajanje Električno omrežje
Vmesnik USB 2.0
Na spletu www.iomega.com
Prodaja PowerPlus, (01) 511 27 27

PCFOcena

↗Dobro grajena naprava, videz
↙Hot burn se z *Nerom* ne more primerjati

"Iomegin zapisovalnik CD-jev je dober izdelek, ki ne razočara." **85 %**

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat April 2003

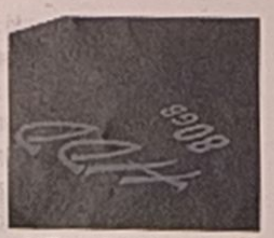
IOMEGA HDD 80GB

69.900 SIT Iomega

Najhitrejša naprava na tem supertestu prav tako prihaja iz Iomeginih hlevov. Včasih so bila popularna posebna ohišja za prenašanje trdih diskov (rack), ki so obstajala tako v notranji, kot zunanji različici. No, razvoj je zakrivil, da je Iomega pomislila, zakaj ne bi ponudili ljudstvu kar trdega diska z vsemi pripomočki.

HDD 80 Gb je torej kompleten trdi disk, ki ga priključimo na vodilo USB 2.0. V starejših različicah, od 20 do 40 Gb, so bili uporabljeni počasi vrteči se pogoni, v 80 Gb različici pa se je Iomega odločila vgraditi sodoben pogon, ki se vrti z 7200 obrati na minuto. Prav tako je pogon univerzalen, kajti na zadnji strani najdemo le priključno mesto za napajanje in poseben izhod, na katerega namestimo priložen kabel, ki omogoči priklop na vodilo USB. Če pa ste bolj nagnjeni k uporabi FireWire, se boste morali odpraviti v trgovino po ustrezen kabel. Ko ga kupite, imate resnično univerzalen trdi disk. Enota daje precej plastičen videz, vendar je izdelana dovolj robustno in kvalitetno, da vas ne bo bolela glava že ob pogledu nanjo. Prav tako so upoštevali prihajajoče vroče poletje, sej je pogon opremljen z majcenim ventilatorjem, ki zagotavlja normalno delovanje tudi poleti. Aha! Jih že imam. Niso pomislili, da bi človek uporabljal tale trdi disk v Sahari, kjer bi zaradi peska kmalu odpovedal ventilator, nato pa še pogon. No vidite, uporabnost pa takšna.

V škatli poleg priključnih kablov najdemo poleg namestitvenega CD-ja še Nortonov *Ghost 2003*. Ta odlični program omogoča izdelavo posnetkov posamezne particije ali celotnega diska in snemanje te slike na poljubno mesto. Izjemno uporaben program, ki močno poenostavi delo sistemskega operaterja.



→Podrobnosti

Kapaciteta 80 Gb
Najvišja deklarirana hitrost 60 Mb/s
Teža 1850 g
Dimenzije 20 x 90 x 210 mm
Napajanje Električno omrežje
Vmesnik USB 2.0 in FireWire
Na spletu www.iomega.com
Prodaja PowerPlus, (01) 511 27 27

PCFOcena

↗Odlična hitrost, dobra izdelava
↙Ni filtra za ventilator

"Najboljša naprava na testu upravičil sloves podjetja Iomega." **90 %**

PANASONIC DVD-RAM

152.900 SIT Panasonic

Od vseh formatov, ki so na voljo predanim ljubiteljem zapisovanja DVD-jev, je predstavnika DVD-RAM najteže stakniti. Večina podjetij tu in tam vrže na trg kak simbolni izdelek, a jih boste strašno težko našli na policah. Mogoče je RAM zaklet in vsi, ki pridejo v kontakt z njim, izginejo brez sledu. Mogoče pa smo mi tisti, ki smo odločno preveliki važiči in gre preprosto za format, ki se ne obnese.

Če si ogledamo samo hitrost prenosa, ugotovimo, da velja zadnja trditev (ki seveda ne dela čudežev za našo samozavest). DVD-RAM je prepisljiv medij, ki ga je vedno mogoče prepisovati, zaradi česar je tudi tako počasen. Testirani pogon prihaja z vmesnikom SCSI, ki obljublja prenose do 160 Mb/s, namesto da bi se pri Panasonicu odločili za nam tako ljub USB 2.0. Pogon pa je zmožen bolj konstantnega prenosa podatkov kot ostali mediji in zna zapisovati pogone s kapaciteto 9,4 Gb, za razliko od zapisovalnikov DVD-RW, ki znajo zapisovati samo 4,7 Gb medije. Je pa njegovo delovanje presenetljivo podpovprečno, prav tako pa zahteva vgradnjo dragega vmesnika SCSI (če ga seveda še nimate).

Seveda se mora pogon za svoj korporativno dolgočasen videz odkupiti s čim drugim. Pogon si deli precej lastnosti s Seagatovo tračno enoto, saj sta obe dragi kot žafran, a so mediji zato relativno poceni. Za razliko od Seagata je Panasonic tudi relativno tih, enkrat zapisljivi mediji zanj pa so najcenejši od vseh na testu. Glede na to bi samemu formatu lahko prerokovali svetlo prihodnost, a dotični model ni ravno najsvetlejša zvezda na obzorju, ki bi ji morali slediti.

→Podrobnosti

Kapaciteta 40 Gb
Najvišja deklarirana hitrost 4 Mb/s
Teža 900 g
Dimenzije 40 x 45 x 227 mm
Napajanje Električno omrežje
Vmesnik USB 2.0
Na spletu www.panasonic.com

PCFOcena

↗Ima ponos
↙Sloves razočara, pa tudi najhitrejši ni

"Starinska slonokoščena škatla; sicer uporabna, a obstajajo boljši izdelki."

55 %

Kako smo testirali

Kako testirati deset skorajda popolnoma različnih naprav

Preprosto. Pozorno preučimo napravo, da vidimo, čemu je namenjena, nato ocenimo doseženo stopnjo uporabnosti. Ker so to zunanje naprave in so vse po vrsti prenosljive, je tu eden glavnih faktorjev teža. Nadalje so se preverila odstopanja od zapisanih hitrosti prenosa s 122 Mb veliko datoteko, za merjenje časa pa nam je bila na voljo grajska ura, katere točnost je znana v devetih deželah. Vsi testi so se odvijali na računalu z procesorjem P4 2,66 GHz, 512 Mb pomnilnika DDR, 80 Gb trdega diska ter Radeonom 9700 PRO.

Neskončen spomin

Potreba po shranjevanju podatkov je prisotna od vsega začetka.

Hranjenje podatkov se zna zgledovati po modi. Pomislite: na začetku so bile preluknjane kartice, ki so prenašale ukaze in podatke. Tudi moda ta čas ni bila nič kaj razkošna zaradi vojne. V sedemdesetih je bilo hranjenje podatkov razrahljano in neuporabno, v osemdesetih je postalo ogromno in podloženo, v devetdesetih je postalo vse bolj miniaturno. Ko si je IBM izmislil trdi disk s kapaciteto gromozanskih 5 Mb, je v hranjenju podatkov zapihal nov veter. Leta 1971 smo dobili veliko disketo, zanimivo, da smo dobili prvi CD leta 1980, prvi CD-RW pa 1982. Seveda pa so nove tehnologije predstavljale tak gromozanski preskok, da do njih navadni smrtniki nismo mogli seči vsaj še dobrih deset let...

IOMEGA ZIP 750MB

49.900 SIT Iomega

Iomegino paleto izdelkov na tem supertestu zaokroža še izdelek iz serije, ki je Iomego najbolj proslavila. To je seveda pogon ZIP, tokratna reinkarnacija je različica 750 Mb. Diskete ZIP so hudo zanimiv medij, kateremu popularnost le počasi pada. Njih problem je v tem, da za uporabo vedno potrebujete Iomegin pogon. Ti so precej manj razširjeni, kot pa na primer naveza CD-RW in CD-ROM, saj pogon CD-ROM najdemo v praktično vsakem računalniku, medtem ko so le redki opremljeni z Iomeginim pogonom. Zaradi tega je bilo kritično zadržati vse uporabnike pogonov ZIP, čeprav so se na tržišču pojavile zmogljivejše enote. Tako zna 750 Mb enota zapisovati in brati tudi 250 Mb diskete, medtem ko zna samo brati 100 Mb diskete.

ZiP 750 Mb nadaljuje oblikovno tradicijo prejšnjih modelov, kar pomeni da je enota precej tanka in lahka. Kvaliteta izdelave je rahlo padla, predvsem nezaupanja vredna je tipka za izmet diskete, ki je, preprosto rečeno, plastična. Če sem iskren, si kar nisem upal močno pritisniti, da ne bi česa pokvaril. So se pa zato močno posvetili medijem, saj so opazno redkejši. Da, 750 Mb disketo je težko najti. Še celo tako varčevali so, da v paketu ni priložene niti ene. Po mukotrpnemu prigarnjanju je naš Boštjan staknil eno samo samcato, s katero pa nismo smeli grdo ravnati, temveč je bila pri uporabi zaželena maksimalna stopnja pozornosti in preudarnosti. No ja, kot da smo Iomegin trdi disk metali po tleh in nato preverjali, če še vedno deluje.

Kot omenjeno, priloženega medija ni. Lahko pa v škatli najdete odlično Iomegino programje, s katerim lahko postorite marsikaj. V končni fazi, brez programja pač ne boste mogli prenašati podatkov na disketo s hitrostjo 7 Mb na sekundo.

→Podrobnosti

Kapaciteta 750 Mb
Najvišja deklarirana hitrost 7,5 Mb/s
Teža 250 g
Dimenzije 17,5 x 90 x 209 mm
Napajanje Električno omrežje
Vmesnik USB 2.0
Na spletu www.iomega.com
Prodaja PowerPlus, (01) 511 27 27

PCFOcena

↗ Najzmogljivejša enota ZIP, priročnost
↙ Sumljiva kvaliteta izdelave

"Enote ZIP počasi umirajo, le da lastniki tega še ne vedo." **81 %**

LEADTEK WINFAST DISK

14.640 SIT Leadtek

Leadtek je podjetje, ki namesto izplačila mastnih dividend svojim delničarjem, višek denarja raje vlaga v razvoj. Tako nas poleg grafičnih kartic, s katerimi so zaslovel, doletijo tudi drugi izdelki, med katere spada tudi WinFast Disk. Pravzaprav sem se močno trudil z iskanjem, a sem ugotovil, da le redki med Leadtekovimi izdelki ne nosijo imena WinFast.

Disk Winfast je torej naprava za shranjevanje podatkov, ki spada v razred peresnikov. Pravzaprav, če sem bolj natančen, spada v podrazred markerjev, saj ni podobna nalivnemu peresu temveč bolj flomastru. Kakor koli že, nanjo lahko spravimo 128 Mb podatkov, ki jih na napravo pretočimo preko vodila USB. Na podporo drugi različici tega vodila gladko pozabite, kar pomeni, da se boste kar načakali, dokler ne bo poln. Priklop je seveda standardno enostaven, saj ne potrebujemo nobenih gonilnikov. Leadtek se hvali, da bodo podatki na napravi ostali vsaj deset let, toda iz nekega čudnega razloga tega nisem mogel preveriti (hm, le zakaj ne?), zato jim ne verjamem na besedo in vam priporočam, da ta podatek jemljete z rezervo. V paketu najdemo tudi kabel USB za priklop na računalnik, prav tako pa nam je na voljo majhen podaljšek. V primeru, da je gneča v okolici priključnega mesta USB na računalniku, ta mini podaljšek omogoča, da se naprava odmakne za svoje tri centimetre, kar bo v večini primerov zadostovalo. Nadalje najdemo tudi priročen pokrovček, ki Disk res spremeni v flomaster. Leadtekovci vam v paket brezplačno servirajo tudi priročno vrvico, s katero si Winfast Disk pritrdimo na zapestje, da ga ne izgubimo v prvih petih minutah. Sama naprava ni nič posebnega, je pa pohvalno dejstvo, da poseduje stikalo, s katerim preprečimo morebitno neželeno brisanje podatkov.

→Podrobnosti

Kapaciteta 128 Mb
Najvišja deklarirana hitrost 980 kb/s
Teža 21 g
Dimenzije 85 x 37 x 17 mm
Napajanje PC
Vmesnik USB 1.1
Na spletu www.winfast.com.tw
Prodaja JAE d.o.o. (01) 589 62 00

PCFOcena

↗ Majcen obesek za ključe
↙ Premalo prostora za jemanje diha

"Hvala bogu, da je srebrne barve, ker bi ga skoraj zamenjali za flomaster." **61 %**

PLEXTOR PX-S2410TU

56.590 SIT Plextor

Na vsakem področju najdemo podjetje, ki si lasti prestol. Tudi pri zapisovalnikih je tako, saj je tu nesporen vladar belgijski Plextor, ki je svojo ponudbo razširil tudi na prenosne zapisovalnike.

Model S2410TU je vrh ponudbe prenosnih zapisovalnikov. Že vidim, da strižete z ušesi, saj je že Iomega pokazala 48-kratno snemanje z prenosnikom. Vendar vedite, da obstaja precejšnja razlika med S2410TU in ostalimi zapisovalniki. Vsi ostali so široki, težki in okorni, medtem ko ta Plextor pooseblja prenosljivosti. Naprava je namreč izjemno tanka in majhna, velikosti škatle DVD. Resnično uporabna naprava, ki je namenjena predvsem tistim prenosnikom, ki nimajo vgrajenega zapisovalnika, pomembno pa jim je ohraniti prenosljivost.

Kaj pa uporab-nost? Zaradi majhnosti je bilo potrebno žrtvovati nekaj hitrosti, zato je najhitrejše mogoče zapisovanje 24-kratno, medtem ko zmore zapisovati medije CD-RW 10-kratno. Hitrost snemanja je prepolovljena, še vedno pa je CD zapisan v dobrih treh minutah. V nedrjih pogon skriva standardno tehnologijo za preprečevanje napak pri snemanju, ter 2 Mb medpomnilnika. Seveda tolikšno hitrost zapisovanja zmore le, če je priklopljen na USB 2.0, medtem ko se ob uporabi 1.1 hitrost spusti na ubogo štirikratno snemanje in 6-kratno branje. Prav tako so bili inženirji pozorni in niso pozabili na odpiranje pogona v ekstremnih situacijah, saj ima pogon kavelj, s katerim lahko prisilimo pogon v odprtje tudi ko ni priklopljen na napajanje.

Prav tako Plextor nikoli ne pozabi razvajati na področju dodatkov. V paketu seveda dobimo en prazen medij CD-R ter en prazen medij CD-RW. Program, ki nadzoruje zapisovanje, je seveda slavni Nero Burning Rom, poleg njega pa dobite še Plextorjevo orodje, imenovano PlexTools.

→Podrobnosti

Kapaciteta 640 Mb
Najvišja deklarirana hitrost 3,6 Mb/s
Teža 2100 g
Dimenzije 141 x 22 x 171 mm
Napajanje Električno omrežje
Vmesnik USB 2.0
Na spletu www.plextor.com
Prodaja PC H.and, (01) 530 08 00

PCFOcena

↗Izjemna prenosljivost, kvaliteta
↙Lahko bi se napajal preko računalnika

"Omogoča priročno snemanje s slogom, kjer koli se pač nahajate."

82%

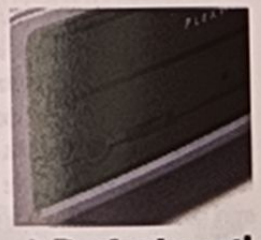
PLEXTOR PX-W4824TU

49.195 SIT Plextor

Če je mali Plextor pooseblja prenosljivost, potem veliki Plextor daje videz Overlorda v *C&C: Generals*, saj je resnično ogromnih dimenzij. Če nameravate povečati svoj ugled poznavalca, potem bo tega Plextorja potrebno vsaj enkrat tedensko peljati na sprehod do kavarne in tam zapisati vsaj ducat CD-jev.

Kot vemo, se razvoj pogonov CD-ROM počasi ustavlja. Ker se znajo mediji razleteti pri hitrostih nad 52x oziroma začno pogoni poskakovati kot Brigita Bukovec, je logično, da se bo era teh medijev počasi zaključila. Zatorej je tudi logično pričakovati, da se bo podobno zgodilo z zapisovalniki. Edino področje, kjer lahko še kar koli postorijo, ostaja zapisovanje na medije CD-RW. Prav zaradi tega se je Plextor močno posvetil preostalim lastnostim naprav. Videz sem že omenil, prav tako je potrebno pohvaliti tudi precej nizko stopnjo hrupa, ki ga pogon povzroča, saj bi ga lahko odnesli v cerkev, pa bi drugi le težko odkrili, da pravkar snemate kopijo filma Gine Wild. Na zadnji strani naprave najdemo mesto za priklop napajanja in vodila USB, prav tako pa tam počiva mesto za priklop hišnega zvočnega sistema. Verjetno so mislili na tisoče tistih uporabnikov, ki jim je nakup te naprave dodobra osušil denarnico, vseeno pa si želijo poslušati CD-je na dragem zvočnem stolpu, ki nima pogona CD. Resnično obzirno, mar ne?

V drobovju naprave najdemo dobro znane lastnosti Plextorjevih zapisovalnikov. Vedno prisotna tehnologija BurnProof za preprečevanje napak pri snemanju bo poskrbela, da se boste morali dodobra namučiti, preden vam bo uspelo uničiti medij. Družbo ji delajo 4 Mb medpomnilnika, prav tako pa se pogon ponaša z dostopnim časom, ki je manjši od 65 ms, kar je resnično impresivna številka.



→Podrobnosti

Kapaciteta 640 Mb
Najvišja deklarirana hitrost 7,2 Mb/s
Teža 2200 g
Dimenzije 169 x 58 x 247 mm
Napajanje Električno omrežje
Vmesnik USB 2.0
Na spletu www.plextor.com
Prodaja PC H.and, (01) 530 08 00

PCFOcena

↗Odlična hitrost snemanja, videz
↙Med najtežjimi napravami na testu

"Namenjen tistim, ki radi odštevajo sekunde do konca zapisovanja in ne poznajo velikih števil."

86%

corega

POMNILNIŠKE KARTICE

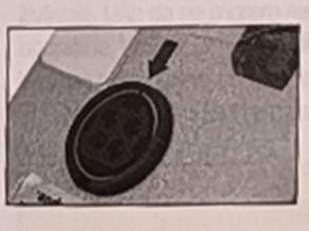
Če potrebujem pomnilniško kartico, katero kupiti?

Pomnilniške kartice so mediji, ki se danes uporabljajo na mnogih področjih, od digitalnih fotoaparatov do predvajalnikov MP3. Toda kapacitete pomnilniških kartic nekako ne dosegajo ostale konkurence, saj je realno gledano največja dostopna velikost komaj pol Gb. Poskusite se izogniti specialnim karticam, saj so ponavadi le te združljive le same s sabo. Glede na to, da so splošno znani standardi Compact Flash, MicroDrive, MMC Card, Smart Media Card, Secure Digital Card in Memory Stick že nekaj časa na voljo, res ni potrebe po tem, da bi si grenili življenje. Že tako ali tako bo po Murphyjevem zakonu nakup ene izmed teh kartic botroval temu, da bo nakup naslednje naprave zahteval drugačen tip pomnilniške kartice. Morda se vam splača kupiti naprave, ki zmorejo brati večino pomnilniških kartic, ki so na tržišču. Te naprave imajo svetlo prihodnost, saj jih vse več vidimo tudi standardno vgrajenih ali priloženih računalnikom.

Kaj iskati

Kapaciteta, teža... Umm, kaj še?

Povezovanje
Hitrost povezave je ena najbolj kritičnih. Če boste primorani uporabljati USB 1.1, se bo vaše delo vleklo kot ljubljanska megla.



Napajanje
Če se da, poiščite napravo, ki se napaja preko priključka USB ali FW. Tako bo kabelska solata dosti manjša.

Združljivost
Uporabnost naprave se veča s številom podprtih vodil, operacijskih sistemov in nenazadnje arhitektur. Ne kupite naprave, ki je vezana na en sam operacijski sistem.

Teža
Niste vsi Schwarzeneggerji. Vedite, da je prenašanje dodatnih treh kilogramov za marsikoga prava muka.

SEAGATE TRAVAN 40GB TAPE DRIVE

132.400 SIT Seagate

Glede na to, da že kar nekaj časa nismo videli nobene tračne enote, nas je škatla kar prestrašila. Nekje tam zunaj je družina bobrov ostala brez drevja, da so lahko izdelali embalažo za tega monstruma. Ko smo zadevo odprli, je ven pokukala lepo oblikovana naprava.

Svoj čas tračne enote niso bile počasne. Bile so aktivne kot povprečna mrtva krava. V času, v katerem so naprave naredile varnostno kopijo podatkov, je izumrlo kar nekaj živalskih vrst. Na srečo je Seagatu uspelo pospešiti zadevo in izdelati napravo s kar zavidljivo kapaciteto, ki svoje delo celo opravi v doglednem času – čeprav še vedno ne tako hitro, kot DVD-R, Zip ali trdi disk, z, žal, močno predolgim iskalnim časom. In seveda trajajo mediji leta in leta. Če se seveda ne pokvarijo. Na škatli piše, da je stopnja okvar 20 % po 370.000 urah delovanja, kar je približno 42 let. Med okvarami. Au. Če pomislimo, da imajo CD-ji življenjsko dobo 30 let, so kasetke kar dober način za shranjevanje podatkov za daljši čas. Seveda pa gre za marketniško izjavo, kar je tudi treba upoštevati.

Ko smo pogon zbudili, smo skoraj pobegnili iz pisarne, saj spušča zvoke kot smrčeči pijanec, vključno z občasnim piskanjem in cmokanjem, ki kar zasenčijo zvok ventilatorja na napajalniku računalnika in celo CD predvajalnik. To ni dobro.

Če morate shranjevati velike količine podatkov, je to prava izbira za vas. Resda ni hitra ali tiha, a so cene medijev glede na kapaciteto izjemno nizke. Domači uporabniki pa se ga boste izognili v širokem loku, saj je glasen in počasen, pa tudi začetni strošek je precejšen.

→Podrobnosti

Kapaciteta 40 Gb
Najvišja deklarirana hitrost 4 Mb/s
Teža 900 g
Dimenzije 40 x 45 x 227 mm
Napajanje Električno omrežje
Vmesnik USB 2.0
Na spletu www.seagate.com

PCFOcena

↗Poceni mediji
↙Koristila bi mu terapija s steroidi in inhalator

"Dobra izbira za pisarniško uporabo, a je pogon predrag za domačega uporabnika."

74 %

corega

SONY CRX85-RP COMBO USB

20.200 SIT Sony

Če vam slika tega ni razkrila, vam bom jaz. Sony je kralj minimalizma, saj je naprava resnično majhna in z njo komaj pokrijete medij CD-R. Videl sem mnogo discmanov, ki so bili večji od tega pogona.

Po zmogljivostih pa se mali Sony uspešno kosa s konkurenco. Zmore sicer samo dvajsetkratno snemanje navadnih medijev CD-R, tudi medijem CD-RW se ne godi nič bolje, saj se bodo zapisovali z največ 8-kratno hitrostjo. Branje medijev se povzpne na 24-kratno, zgodba pa se tu še ne konča. CRX85-RP zna namreč prebrati tudi medije DVD in to kar z 8-kratno hitrostjo! Če imate starejši prenosni računalnik, ki ima vgrajen samo CD-ROM, potem je mali Sony prava rešitev za vas.

Uporabnost je torej na visokem nivoju, kaj pa kvaliteta izdelave? Napravica zaradi svoje majhnosti deluje precej krhko, občutek pa se še poslabša, ko odpremo pokrov. Žal je hudo občutljiva in priporočljivo je hudo pazljivo ravnanje, da ne bi česa pokvarili. Priloženi so vsi potrebni kabli, da lahko napravico priklopimo na vodilo USB 2.0. Če tega ne posedujete, potem boste lahko zapisovali z največ štirikratno hitrostjo, prav tako pa se nižajo hitrosti prebiranja CD-jev in DVD-jev.

V paketu seveda prihaja tudi priloženo programje. Sony vam namenja program za snemanje po imenu *BHA B's Recorder Gold 3.12*. Tistim, ki smo vajeni *Nera*, bo program povzročal kar nekaj preglavic, vendar svoje delo opravlja spodobno. Testni model pa je imel posebnost. Podjetje Avtera, ki nam je pogon poslalo na test, je priložilo slovenska navodila za uporabo, kar je zelo pohvalno, a kaj, ko so bila navodila namenjena Samsungovem pogonu. Če torej kupujete ta pogon in imate podobno situacijo, mirne duše zahtevajte pravilna navodila.

→Podrobnosti

Kapaciteta 640 Mb
Najvišja deklarirana hitrost 3 Mb/s
Teža 350 g
Dimenzije 98 x 27 x 98 mm
Napajanje Električno omrežje
Vmesnik USB 2.0
Na spletu www.sony.com
Prodaja Avtera, (01) 585 36 12

PCFOcena

↗ Miniaturnost, predvaja tudi medije DVD
↙ Čuden program za zapisovanje, krhkost, navodila

"Resnično miniaturen zapisovalnik, ki zmore predvajati tudi filme DVD."

76 %

Z-CYBER COOL DISK

14.400 SIT Z-Cyber

Če še nikoli niste slišali za izdelovalca Z-Cyber, potem vedite, da to ni podjetje. Z-Cyber je blagovna znamka podjetja Zoltrix International Ltd. Aha, zanje pa ste verjetno že slišali, saj so znani predvsem po cenenih izdelkih. Ker ima Zoltrix ne preveč rožnat sloves, so se vodilni možje odločili, da se bodo Zoltrixovi izdelki v Evropi prodajali pod imenom Z-Cyber. Pa sem jih razkrinkal, Kitajce zmuzljive!

Kakor koli že, Cool Disk je precej luštna zadevica. Pomnilniški medij v obliki obeska za ključe zmore shraniti 128 Mb podatkov, katere boste pretakali preko vodila USB. Žal ta različica ne izkorišča druge generacije vodila USB, vendar vam zaradi tega resnično ni potrebno delati samomora. Sicer zna delati rahlo gnečo v vašem žepu, toda zaradi rahlosti in cenenosti plastike, s katero je grajen, bi se upal staviti, da ga ne boste imeli obešenega poleg ključev vašega avtomobila. Ne, bolj udobno se bo počutil v prsnem žepu, saj so dodali izjemno uporabno sponko, s katero ga zataknemo na rob žepa, od koder maha vsem mimoidočim. Ko pa se pokaže potreba, ga elegantno izvlečete in priklopite. Zoltrix pa se tu ni ustavil. V kompletu namreč dobite tudi usnjen etui za prenašanje, katerega si lahko pripnete za pas. Eleganca je zagotovljena, še posebej če boste kupili različico v divje zeleni barvi.

V škatli poleg naprave dobimo še kabel USB, ki omogoča lažje priklapljanje naprave, saj je lomastenje po zadnji strani računalnika precej neprijetno, še posebej takrat, ko ste v nedeljski obleki. Prav tako dobite tudi CD z gonilniki za primer, da vaš računalnik napravice ne prepozna, kar pomeni, da uporabljate Windows 98. Na robu napravice pa najdemo tudi stikalo, ki omogoča zaščito pred brisanjem podatkov.

→Podrobnosti

Kapaciteta 128 Mb
Najvišja deklarirana hitrost 980 Kb/s
Teža 20 g
Dimenzije 82 x 25 x 23 mm
Napajanje PC
Vmesnik USB 1.1
Na spletu www.z-cyber.com
Prodaja E-Misija, (01) 830 35 31

PCFOcena

↗ Uporabna sponka, velikost
↙ Lahko bi zmogel več, ni USB 2.0

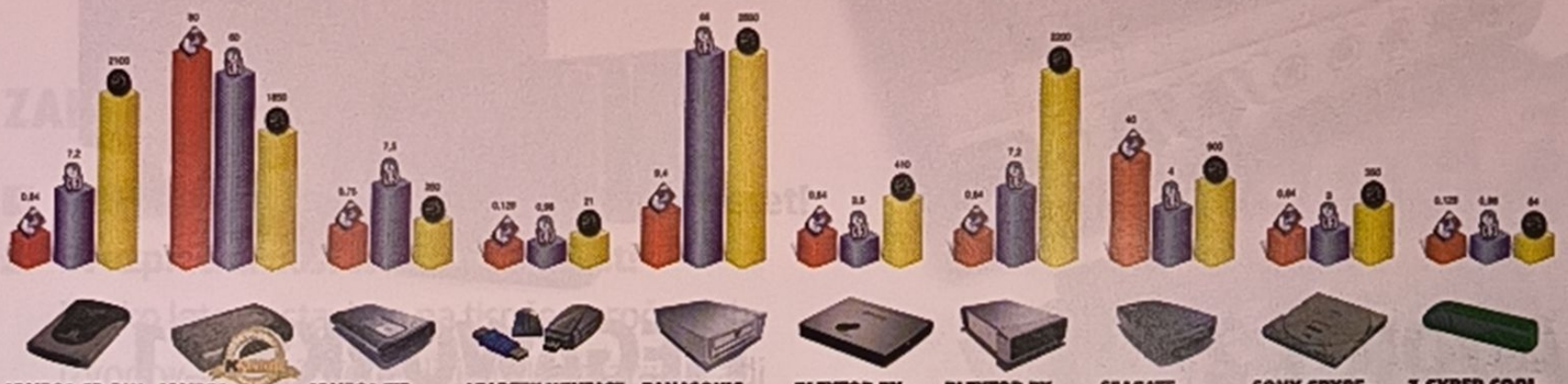
"Zapnete ga v žep srajce in ga sredi krize mirno potegnete na plan."

64 %

corega

Številčni rezultati testiranja

Številke, ki pomagajo pri odločitvi.



IOMEGA CD-RW 48X24X48X USB 2.0 DRIVE	IOMEGA HDD 80GB	IOMEGA ZIP 750MB	LEADTEK WINFAST DISK	PANASONIC DVD-RAM	PLEXTOR PX-S2410TU	PLEXTOR PX-W4824TU	SEAGATE TRAVAN 40GB TAPE DRIVE	SONY CRX85-RP COMBO USB	Z-CYBER COOL DISK
85%	90%	81%	61%	55%	85%	86%	74%	76%	64%

Zunanje shrambe so polne

Na koncu je potrebno udeležence razvrstiti

Če za trenutek pomislimo, naprave za zunanje hranjenje podatkov niso vitalne za povprečnega uporabnika. Le-ta je srečen, ker poseduje zapisovalnik CD-jev, kajti mediji so danes zelo poceni in prevažanje podatkov na tak način je dokaj ceneno. Toda vedno se pojavijo situacije, v katerih takšen pristop odpove. Meni osebno je kartica Flash v obliki pisala že nekajkrat rešila življenje, tako da ne morem reči, da zadeve niso uporabne. Vendar je neposredna primerjava med njimi težaven posel, saj se po namenu precej razlikujejo.

Na prepričljivo zadnje mesto se je uvrstil Panasonicov pogon DVD-RAM. Danes, ko sta standarda DVD-R(W) in DVD+R(W) postala močno razširjena, je smiselnost enote DVD-RAM hudo vprašljiva. Nadalje imamo dva obeska za ključe, katerih uporabnost je enaka, vendar je Cool Disk cenejši od diska Winfast, zato je dobil višjo oceno. Sedma na testu je postala Seagatova tračna enota, katere glavna prednost so poceni mediji. Na šesto mesto se je uvrstil mali Sony, katerega miniaturnost vsekakor vzbuja pozornost in zaskrbljenost hkrati. Peta je Iomegina enota Zip, zadnja reinkarnacija osnovne ideje, ki bo tudi počasi začela izumirati. Na četrto mesto se je uvrstil mali Plextorjev snemalnik, ki je močno uporabna naprava, v čast pa ji je predvsem lahkotnost. Tretje in drugo mesto zasedata najhitrejša zapisovalnika CD-R(W), Iomega in Plextor. Plextor si je izboril boljše mesto predvsem zaradi uporabe programa Nero ter tudi lepšega videza. Najbolje uvrščena naprava na tem supertestu pa je Iomegin trdi disk velikosti 80 Gb. Z njim se lagodno sprehajamo med računalniki, pohvalno je tudi univerzalnost priklopa.

Tako. Supertesta je počasi konec in sedaj ko ste ga prebrali, veste dovolj, da veste, kaj iskati oziroma kaj bo ustrezalo vašim potrebam. Ne belite si glave, če je kateri izmed izdelkov dobil nizko oceno, saj se naprave med sabo kar precej razlikujejo. Kar je pomembno, je bilo pohvaljeno ali grajano, če potrebujete dotično napravo, pa veste vi sami.

PCF

AUDIGY 2 PLATINUM EX

68.000 SIT Creative Labs

Tole je najbolj čudna stvar, ki smo jo kdaj postavili na mizo, razen vreče za boksanje v obliki velikonočnega zajca in ruske vojske, ki je prestrašila celotno pisarno. Nihče več ne kupuje zvočnih kartic in zato so se pri Creativu odločili, da bodo prodajali kartico, ki se izdaja za hišo. Ogromno, krasno hišo prihodnosti, ki jo bo 90 odstotkov tistih, ki jo bodo kupili, uporabljalo samo za to, da se bodo bahali pred prijatelji.

V 12. številki *PCF* smo malce potarnali nad dejstvom, da se Audigy 2 Platinum ne razlikuje pretirano od svoje predhodnice in Platinum eX ni nič bolj napredna kartica. Je pa bolj poželenja vredna kot njena starejša sorodnica in ponuja kar obsežno paleto vhodov in izhodov. Ciljna skupina bi naj bili domači glasbeniki (in seveda občasni uporabniki z velikimi očmi, kot smo mi), saj ponuja MIDI vhode, polno podporo za ASIO 2.0 in 24-bitno/96kHz večkanalno snemanje, s pomočjo katerega lahko ustvarimo glasbo v surround zvoku. Audigy 2 zna zajeti več simultanih nizov kot ločene posnetke, ki jih lahko nato strojno zmešate v stereo posnetke.

Najbolj uporabna pa je škatla s stranico 30 cm. Ker je neodvisna, jo lahko prenašate naokoli in nanjo priklapljate instrumente, brez da bi morali tovoriti težko mašinerijo po prostoru. Na račun certifikata THX in kar treh zvočnih vhodov (in seveda dveh digitalnih), jo lahko uporabite celo kot začasni Hi-fi ojačevalnik, če imate stalno vklopljen računalnik.

Žal pa poceni plastika celotno zadevo naredi precej krhko, povrhu vsega pa gre za ozko specializiran izdelek. Če pa se ukvarjate z ustvarjanjem glasbe doma, pa boste še dolgo iskali boljšo kartico.

Alec Meer

→**Podrobnosti**

Vmesnik
PCI/FireWire
Izhodi za zvočnike Do 6.1
Priključki 3x line-out, 3x FireWire, MIDI/game, aux-in, CD digital-in, izhod za slušalke, 3x line-in (dva 1/4-palčna, 1x RCA), MIDI-in in out, optični vhod in izhod, koaksialni vhod in izhod, Sound Blaster digital-out, infrardeča vrata za daljinski krmilnik
Predvajanje Do 192 kHz
Snemanje Do 96 kHz
Drugo: Odkodiranje Dolby Digital 5.1/6.1, EAX advanced HD, 64 strojnih zvokov DirectSound3D, 32-bitni pogon za učinke, strojni sintetizator
Na spletu
http://www.creative.com

PCFOcena

↗ Posebna, močna, podpora za ASIO 2.0
↙ Ozko specializirana, krhka, nič posebno novega

"Če želite, da bodo prijatelji občudovali vaše ozvočenje, je Audigy 2 Platinum eX vaša edina možnost."

88%

MEGAWORKS 2.1 2500

61.000 SIT Creative Labs

Kar neverjetno je, da so, ko so ljudje gradili prva mesta, mamuti še vedno hodili po svetu in da je še ne tako dolgo tega obstajala možnost, da bi kak nadebuden ribič na trnku našel resoplavutarico. Zanimivo je, da določena bitja, ki bi po vseh pravilih morala izumreti, najdejo sovjo nišo in preživijo. In tako imamo tudi zvočnike Megaworks 2.1 – so odlični, moderni in kvalitetni zvočniki, ki proizvajajo boljši zvok kot vesela diva, a sta v kompletu samo dva. Kot bi nas udarili po glavi s kompletom CD-jev iz osemdesetih. Kje je torej niša?

Niša, kot izgleda, so uporabniki z malo prostora na mizi, ki ne čutijo potrebe po sistemu z več zvočniki ali pa nimajo prostora zanj, a si vseeno želijo najboljše kvalitete zvoka iz nečesa, kar je lepo, a nevpadljivo. No, to je primer zelo majcene niše.

Po tem, ko smo testirali zvočnika na vseh potrebnih področjih, lahko zatrdimo, da proizvajajo resnično dober zvok – igre bobnijo, filmi pa so zvočno dobro uravnoteženi. Celo klasična glasba, ki na PC zvočnikih po večini zveni kot paritveni klici tasmanskega vraga, ohranja bogate base, čiste srednje tone, visoki toni pa so absolutno brez tistega nadležnega cviljenja, ki ga pogosto slišimo. Klasično glasbo uporabniki sicer po večini popolnoma ignorirajo (razen najbolj zagrizenih igričarjev) a je test še vedno zelo primeren. Sami zvočniki so prijetno robustni, zanimivo oblikovani in posedujejo celo majhen daljinski krmilnik na žici, v katerega lahko vključite tudi slušalke. Če so zvočniki res vredni tega denarja, je drugo vprašanje, a če ste v tej niši...

Dan Griliopoulos

→**Podrobnosti**

Skupna moč 300 W
Frekvenčni razpon satelitov
150 Hz-18 kHz +/-3 dB
Frekvenčni razpon nizkotonca
32 Hz-150 Hz +/- 3 dB SNR 99 dB
Moč satelitov 75 W RMS
Moč nizkotonca 150 W RMS
Drugo Certifikat THX
Na spletu
http://www.creative.com

PCFOcena

↗ Neverjetna kvaliteta zvoka
↙ Neverjetno visoka cena

"Samo za avdiofile, ki imajo preveč denarja in premalo prostora na mizi."

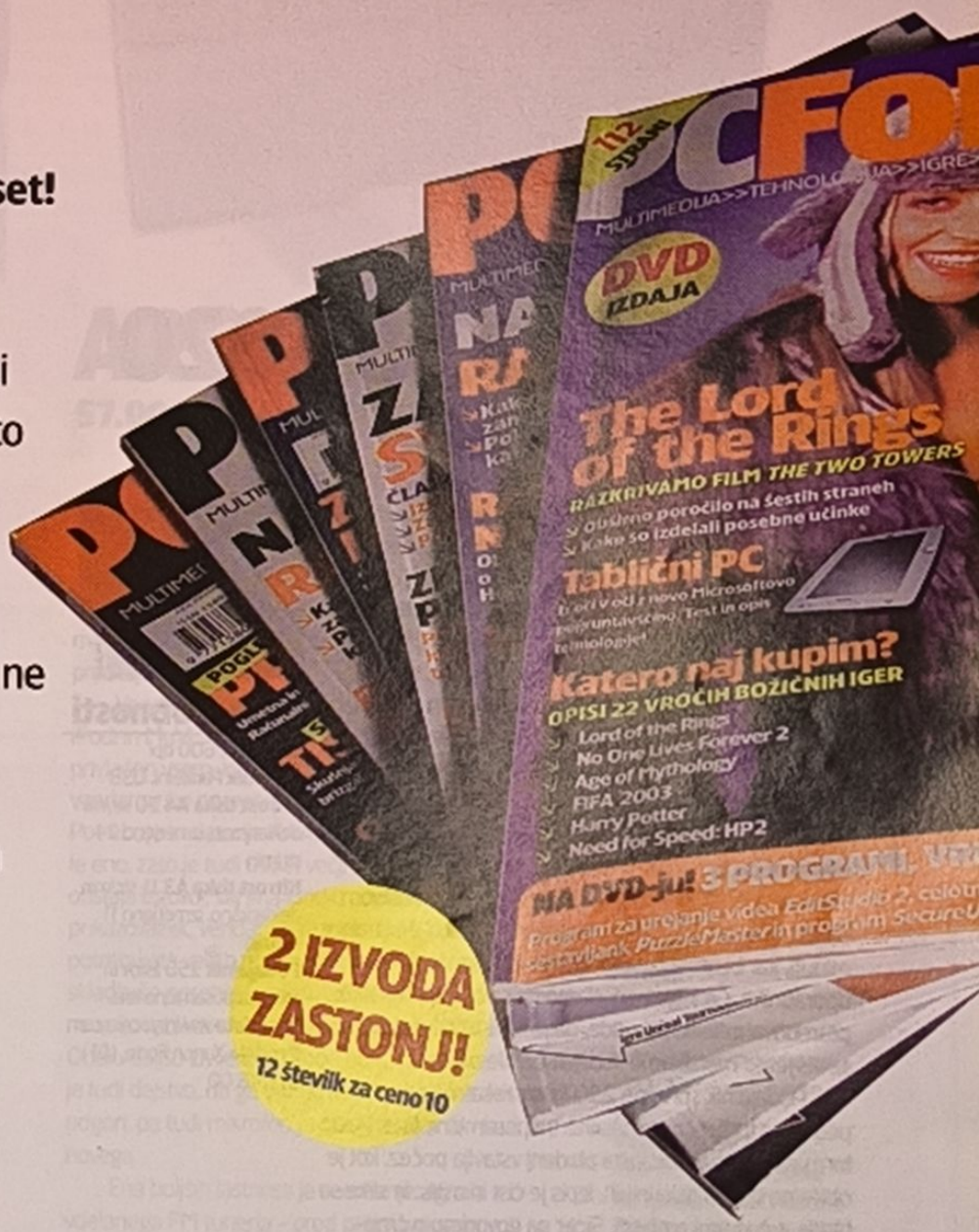
82%

Naročite se na PCFormat!

Izognite se morebitnemu zvišanju cene revije, prejmite dve številki brezplačno in si izberite še darilo!

ZAKAJ BI SE NAROČILI?

- **Prejmite dvanajst številk, plačajte jih deset!**
- **Brezplačna dostava do vaših vrat!**
  Vsako leto dostavimo na tisoče naročniških izvodov po vsej Sloveniji in reklamacij zaradi polomljenih diskov praktično ni. Če se vam to kljub temu zgodi, vam disk zamenjamo brezplačno.
- **Brezplačni celotni programi**
  Ne pozabite, da nobena druga revija pri nas ne ponuja celotnih programov na svojih diskih
- **Prejmite darilo ob naročnini**
  Izberite med programom Vexira Antivirus in akcijsko pustolovščino Resident Evil III.

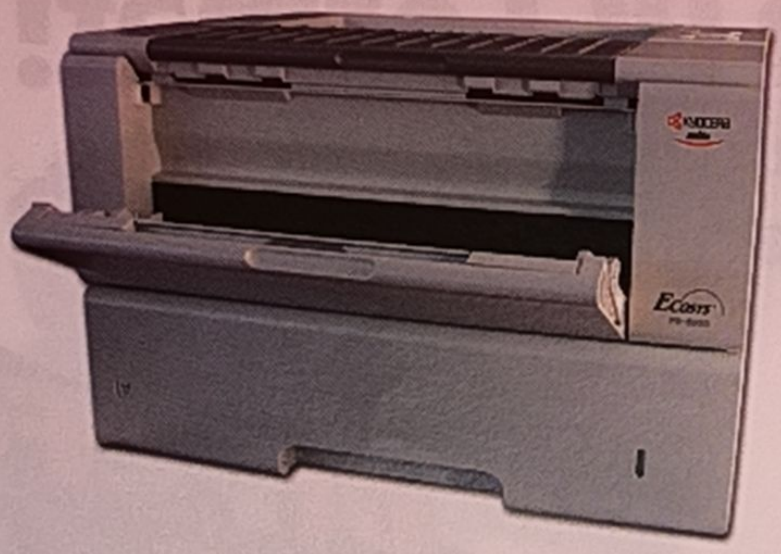


KAKO SE NAROČITI?

- **Pokličite na 02 330 3301**
  Kličite 24h dnevno, 7 dni v tednu
- **Izpolnite priloženo dopisnico**
  in jo brezplačno pošljite na naš naslov
- **Naročite se online na:**
  http://www.pcformatslo.net

	↗Normalna cena	→Vi plačate	↘Letni prihranek
CD izdaja	11.880 SIT	9.900 SIT	1.980 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.900 SIT	2.500 SIT

IZOGNITE SE GNEČI PRED TRAFIKO! NIKOLI VEČ NE ZAPUSTITE DOMA!
NAROČITE SE ŠE DANES - POKLIČITE 02 330 330 1



KYOCERA FS 6020

359.880 SIT Kyocera Mita

Kyocera je podjetje, ki je s stališča izdelave tiskalnikov znano predvsem po tiskalnikih, namenjenih podjetjem. Pred kratkim so predstavili tudi A3 laserski tiskalnik FS-6020. Kot ste verjetno uganili, gre za tiskalnik za poslovno rabo, k čemur pričajo tudi njegove dimenzije in teža, saj bi skoraj pomislili, da bi tiskalnik rad sobo samo zase.

Sama namestitev tiskalnika poteka brez zapletov in tudi nameščanje in menjava kasete s prahom ni zapleten proces. Pri Kyoceri trdijo, da zmore tiskalnik izpljuniti 20 strani besedila v minuti, mi pa smo ugotovili, da ta podatek ne drži ravno najbolj. Po četrtem merjenju smo se morali sprijazniti z dejstvom, da tiskalnik pri 5 % pokritosti tiska s hitrostjo 24 strani v minuti, kar bi moralo zadovoljiti še tako malenkostne uporabnike. Če k temu dodamo dejstvo, da je tiskalnik potreboval cele tri sekunde, da je natisnil prvo stran, so se verjetno marsikomu sedaj zasvetile oči.

Podajalnik sprejme 250 listov, tiskalnik pa poseduje tudi ročni podajalnik za posamične liste. Papir formata A4 se v podajalni pladenj vstavlja počez, kot je običajno pri A3 tiskalnikih. Izpis je čist in oster, le slike so blede, s čudnimi prehodi. Sicer pa govorimo o črno-belem laserskem tiskalniku, katerega primarna naloga vsekakor ni tiskanje slik.

Glede na to, da je tiskalnik namenjen poslovni rabi, bi pričakovali nekaj dodatkov že v osnovnem paketu – prvi bi bil mrežna kartica za lažjo povezavo, drugi pa enota za obojestransko tiskanje. Seveda je vse omenjeno, vključno z diskom in celo serijo podajalnikov, mogoče dokupiti.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Ločljivost 600 dpi
Vmesnik Paralelni, USB
Hitrost tiska A4 20 str/min deklarirano, izmerjeno 24 str/min
Hitrost tiska A3 11 str/min deklarirano, izmerjeno 11 str/min
Podajalnik 250 listov in ročni za posamične liste
Na spletu www.kyocera.com
Prodaja Xenon Forte, (01) 578 48 00

PCFOcena

↗ Hiter in tih, nizka cena natisnjene strani
↙ Osnovna različica je precej "gola"

"Odličen in predvsem hiter A3 tiskalnik za srednje velika podjetja."

83 %

ACER TRAVELMATE 230FX

281.400 SIT Acer

V tem trenutku si razbijam glavo, kako začeti opis notesnika, ki je čisto in absolutno povprečen. Če bi človek začel na začetku, bi povedal, da gre za notesnik, v katerega drobovju tiktaka Intelov Celeron pri frekvenci 1,7 GHz, ki mu pri delu pomaga 256 Mb pomnilnika. Trdi disk, brez katerega seveda ne gre, je kapacitete 20 Gb, grafična in zvočna kartica pa sta generične sorte in sta seveda integrirani na osnovno ploščo. Poleg standardnih razširitvenih mest in CD-ROM-a poseduje notesnik še disketni pogon in tukaj bi se fizični opis praktično končal.

TravelMate 230 FX spada med težje in robustnejše notesnike, kar lahko samo pohvalimo. Tisti, ki potrebujete absolutno prenosljivost, ponavadi bentite nad takšnimi napravami, a se vaše bentenje eksponentno zviša, ko se vam manj robustne, a lažje naprave kar naprej kvarijo. Za samo uporabo je notesnik fantastičen (ko bi le imel slovenske tipke namesto nalepk, bi bilo še bolje), saj je zaslon primerno kvaliteten in enakomerno osvetljen, tipkovnica pa je dobro vpeta in jo je celo veselje uporabljati.

Zatakne pa se pri priboljških. Programska oprema vključuje CD z gonilniki in navodili ter... *PC DOS 2000*. Prednameščen. Na FAT16. Kar seveda ni tako slabo, če bi radi notesnik uporabljali s kakšnim drugim operacijskim sistemom, kot je na primer Linux. Le da so priloženi gonilniki za en sam OS – Windows XP. Moram priznati, da me je to dejstvo pošteno zmedlo.

Če povzamem, pa gre vseeno za dober notesnik, ki svojo nalogo opravi več kot le solidno. Sama konfiguracija daje vedeti, da ne gre za srebrno puščico, a bo vseeno osrečil marsikaterega uporabnika.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Procesor Intel Celeron 1,7 GHz – M
Pomnilnik 256 Mb, razširljiv do 1 Gb
Trdi disk 20Gb
Zaslon 14-palčni TFT XGA
Lastnosti CD-ROM, disketni pogon, razširitveno mesto za kartice tip II ali III (CardBus, PCMCIA), priključka za modem in omrežje, priključek za zunanji monitor, 3,5 mm priključka za slušalke in mikrofon, 2x USB 2.0
Teža 3,16 kg
Na spletu www.acercom.tw
Prodaja TrendNet d.o.o. (03) 586 30 33

PCFOcena

↗ Robusten, odlična tipkovnica, dober zaslon
↙ DOS?! Nalepke na tipkovnici

"Težek in robusten notesnik, ki svoje delo pač opravi konfiguraciji primerno."

79 %

EPSON C82

80.525 SIT Epson

Laserski tiskalniki morda obljubljajo zemljo oziroma vsaj sposobnost, da v zelo hitrem času prežvečijo kopico stranskih izdelkov dreves, toda resničnost je drugačna. Pogosteje kot ne, njihova nizka sposobnost koncentracije pomeni, da zaspijo, bujenje pa traja neskončno dolgo. Zato pa je hiter brizgalnik črnila vedno pripravljen na akcijo, hitrejših od Epsona C82 pa skorajda ni.

C82 v ekonomičnem načinu izpljune kar 22 strani črno-belega besedila in nekako polovico manj barvnega besedila in grafike. Tudi kakovost je precej visoka, a če želite na papirju izgledati dobro, je standardni način edina možnost, kar pa pomeni, da je hitrost za dve tretjini nižja.

Barvni tiskalnik je dober, le če so tudi izpisi fotografij dobri in C82 se obnese presenetljivo dobro. "Presenetljivo" pravimo zato, ker se C82 za razliko od pravih foto tiskalnikov s šestimi barvnimi sistemi, zanaša le na štiri. Skupaj z Epsonovim foto papirjem vas bo kakovost foto tiskanja preživela in to zahvaljujoč 70-letni garanciji, ki jih za svoja črnila ponuja DURABrite.

C82 glede ločljivosti ne razočara, saj majhne tri-pikolitrske kapljice dovoljujejo ločljivost do 5.760 dpi. Hitrosti tiskanja fotografij so enako impresivne, saj boste fotografijo A4 iztiskali v nekaj manj kot treh minutah. Kot večnamenski tiskalnik je C82 idealen, še posebej zaradi nizkih stroškov tiskanja in dejstva, da lahko vsak rezervoar s črnilom zamenjate posebej.

Matthew Richards

→Podrobnosti

Najvišja ločljivost tiskanja 5.760 dpi
Barve Tri barvne in črna
Najvišja hitrost črno-belega tiskanja 22 str/min
Najvišja hitrost barvnega tiskanja 11 str/min (A4 barvna fotografija: 2 min 35 sekund)
Vmesnik USB ali paralelni
Na spletu www.epson.co.uk
Prodaja Comtron d.o.o., (02) 252 30 08

PCFOcena

↗ Hiter izpis besedila in grafike, natančne fotografije
↙ Ni najtišji brizgalnik črnila

"Kljub aerodinamičnim lastnostim opeke, je C82 izjemno hiter."

86%

ARCHOS ONDIO

57.000 SIT Archos

Lepota vedno zbledi. Nedolžnosti je vedno konec. Ferrerovi Rocheji imajo ogaben okus, če jih pojeste preveč. In tudi zanimivost predvajalnikov MP3 bo sčasoma zbledela. In Ondio, ki ima ime kot kak manjši avtomobilček, je eden najmanj zanimivih predvajalnikov MP3.

Vendar pa so nas najboljši akterji razvadili – Zeni, iPodi in MuVi so res krasni. Ondio se bo sicer zdel privlačen vsem, ki si še niso lastili predvajalnika MP3, vendar se bo posvečenim zdel prevelik in predebel. Potrebuje tri baterije AAA, medtem ko potrebuje MuVo le eno, zato je tudi trikrat večji in težji. Vsaj za dimenzije obstaja izgovor, saj ima Ondio vdelan precej velik LCD prikazovalnik, vendar ob razpoložljivih 128 Mb res ne potrebujete veliko manevrskega prostora za izbiranje skladb, še posebej ker format WMA ni podprt. Sicer so na voljo razširitvena vrata za pomnilnik MMC, kar daje Ondiu daljšo življenjsko dobo od konkurence. Všeč nam je tudi dejstvo, da ga Windows prikažejo kot odstranljiv pogon, pa tudi mikrofon je tukaj, vendar to ni nič novega.

Ena boljših lastnosti je snemanje signala z vdelanega FM tunerja – pred pritiskom na gumb za snemanje pa lahko zahvaljujoč medpomnilniku posnamete 30 sekund materiala. To je sicer uporabno, vendar dvomimo, da boste to tudi uporabljali – če res želite skladbo, si jo boste tudi sneli z interneta. Sicer gre za kompetenten predvajalnik in tudi radio je prijeten dodatek, vendar pa vse skupaj ni nič posebnega.

Alec Meer

→Podrobnosti

Kapaciteta 128 Mb
Nadgradnje MultimediaCard
Notranje napajanje 3 baterije AAA
Predvajanje 12 ur
Dimenzije 81 x 47 x 25 mm
Teža 60 g
Formati MP3
Vmesnik 60 g
Druge značilnosti FM radio, snemalnik zvoka, kodiranje MP3, 30-sekundno retro snemanje
Vključuje USB kabel, 3,5 mm stereo kabel, slušalke
Na spletu www.archos.com
Prodaja Aplikon d.o.o., (01) 520 16 35

PCFOcena

↗ Retro snemanje, velik prikazovalnik
↙ Obupni meniji, prevelik, težak in drag

"To sicer ni naša predstava o evoluciji, vendar vseeno spodoben predvajalnik."

66%

HERCULES XPS 510

24.360 SIT Hercules

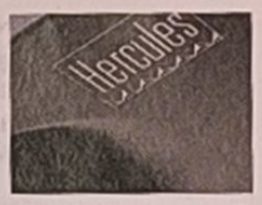
Z nizkotoncem, oblikovanim kot gnu, ki ga je stisnila stiskalnica pločevine, se najavlja XPS 510. Gre za prvi izdelek iz Herculesovih laboratorijev, ki ni skrit v drobovju vašega računalnika, temveč udarja navzven, vas obkoli in neposredno napade vaše bobniče. Pred tem se je Hercules osredotočil na grafične in zvočne kartice, vendar je njegova nova usmeritev prerasla v vse boljši tehnologijo zvočnikov.

Nizkotonec je čudaško dolg, z ohišjem iz debelega lesa in svetlečim finišem, ker pa se na njem nahajata tudi krmilnika za bas in jakost, je tudi centralna enota. Sateliti pa po drugi strani niso nič posebnega. Dajejo občutek, kot da ste jih zadeli na kakšni vaški veselici, ne pa kupili v trgovini. Nimajo niti velikega centralnega zvočnika, s katerimi boljši paketi nadomestijo dekoderje.

Oh, nikar ne pozabimo na zvok; nizkotonec rjovi kot želodec Lakotnika, najvišja jakost pa znaša 20 W. Vendar pa sistem na cedilu spet pustijo sateliti: njihov zvok sicer ni obupen, vendar pa srednji toni niso na ravni Creativovih ali Logitechovih stvaritev. Vendar pa je občutek cenenosti na mestu, saj 24 tisočakov za 5.1 sistem ni veliko in za to ceno je vsak sistem dober.

Torej pri Herculesu pridemo do čudnega zaključka: satelite obsojamo zavoljo cenenega občutka in povprečnega zvoka, zato pa lahko nizkotonec brez skrbi zavandra na Elizejske poljane. Vendar pa privlačna cena celoten sistem usmerja vse višje po pobočjih Olimpa.

PCF



→Podrobnosti

Jakost 60 W RMS
Nzkotonec 20 W RMS
Frekvenčni razpon 35 Hz – 20 kHz
Združljivost z igrami DirectSound 3D, EAX 2.0, A3D 1.0
Združljivost z zvokom Vse zvočne kartice, predvajalniki MP3, predvajalniki CD-jev
Združljivost z DVD Dolby ProLogic, vse 5.1 ali nižje zvočne kartice, dekoder Dolby AC3
Na spletu www.hercules.com
Prodaja JAE d.o.o., (01) 589 62 00

PCFOcena

↗ Dober nizkotonec in še boljša cena
↙ Povsem ceneni sateliti

"Žlahtna dediščina, katere ugled kvarijo povsem ceneni plastični zvočniki."

84%

COOLPIX 3500

100.000 SIT Nikon

Boj za domačega fotografa, ki želi le pritisniti na stikalo in se ne poglabljati v nastavitve, se na tržišču digitalnih fotoaparatov zaostruje. Nikonova žepna ponudba, Coolpix 3500, je dovolj kompaktna, da jo brez težav spravimo v žep, istočasno pa ponuja fotografije z ločljivostjo treh megapikslov. Aparat je v celoti plastičen in po naši oceni povprečne kakovosti, uporablja pa Nikonov koncept vrtljive leče, ki jo po uporabi vrnete v položaj za zaščito.

Začetniki bodo veseli dvanajstih vgrajenih nastavitev za fotografiranje v določenih pogojih (kot so portret, nočni prizor, sneg, notranjost itn.). V večini zunanjih pogojev se fotografije izkažejo za zelo kakovostne – barve so realistične, ostrina pa takšna, kot bi jo od Nikona pričakovali. Žal pa je tudi tokrat opazna težava cenejših digitalnih fotoaparatov, ki je tudi sedaj poudarjena zato, ker Coolpix 3500 ne omogoča nastavitev ISO– pri fotografiranju v zaprtih prostorih prihaja do precejšnje zrnatosti, zaradi katerih tisti, ki so že uporabljali boljše fotoaparate, vsekakor ne bodo zadovoljni z rezultati.

Coolpix 3500 v večini primerov omogoča le samodejne nastavitve (od ročnih je tukaj le nastavitev beline), prav tako pa nima optičnega iskala, kar bo negativno vplivalo na porabo baterije. Ta se sicer polni s priloženim polnilcem, vendar bi bili veseli, če bi nam z iskalom omogočili v kritičnih trenutkih prihraniti energijo. Prav tako je pogost učinek rdečih oči, saj sta bliskavica in objektiv postavljena popolnoma skupaj.

Kljub omenjenim hibam pa bi začetniki v svetu fotografije znali ceniti Coolpix 3500 kot odličen fotoaparat za počitniške fotografije. Zadeva se lahko prenaša, ponuja odlično kakovost zunanjih posnetkov ter je preprosta za uporabo. Če bi le dodali možnost nastavitev ISO, bi bila ocena precej višja.

Nikola Janković

→Podrobnosti

Ločljivost 3,2 megapiksla (2.048 x 1.536)
Leča f2.7 – f4.5
Optični zoom 3x
Spomin 16 Mb Kartica CompactFlash
Teža 175 g (brez baterij)
Dimenzije 114 x 59,5 x 31,5 mm
Na spletu www.nikon.com
Prodaja Grafo d.o.o., (01) 433 73 92

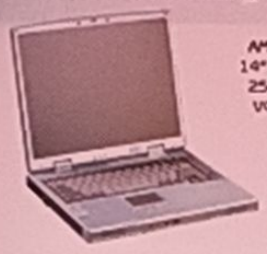
PCFOcena

↗ Preprost za uporabo, majhen
↙ Ni ročnih nastavitev, povprečni posnetki

"Primeren za zunanje počitniške posnetke, vendar ne tisto, kar smo pričakovali."

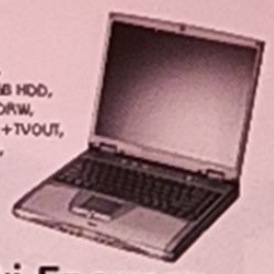
74%

prenosniki IPC
dvoletna garancija



PowerNote 8375
AMD Athlon XP 1800+ Mobile, 14" TFT 1024x768, 30GB HDD, 256MB DDR RAM, DVD/CDRW, VGA SavageB 32MB +TVOUT, LAN 10/100, modem V90, USB 2.0, firewire, IrDA, SPDIF, torbica
299.900 SIT

MultiNote 5620
Intel Pentium 4 2400MHz, 15" TFT 1400x1050, 40GB HDD, 256MB DDR RAM, DVD/CDRW, VGA Radeon 9000 64MB +TVOUT, LAN 10/100, modem V90, USB 2.0, firewire, IrDA, SPDIF, torbica
479.900 SIT



napajalniki Enermax
svetovno priznani napajalniki

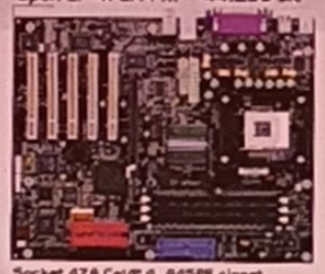
EG-365AX ActPFC... 17.640 sit
EG-365AX ActPFC+FMA... 20.160 sit
EG-465AX ActPFC... 28.200 sit
EG-465AX ActPFC+FMA... 29.760 sit

matične plošče Epox - kralj navijanja procesorjev

Epox EP-8RDA+.. 33.300 sit

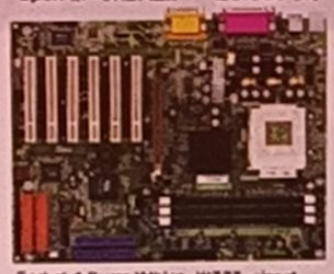
Socket A Duron/Athlon, nForce2 cipset

Epox EP-4PEA+... 44.280 sit



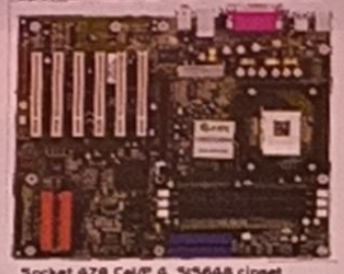
Socket 478 Cel/P 4, 845PE cipset

Epox EP-8K5A2.. 28.080 sit



Socket A Duron/Athlon, Kt333 cipset

Epox EP-4SDA5+... 37.080 sit



Socket 478 Cel/P 4, Si5648 cipset

grafične kartice Innovison

Inno3D Gf4 Mx440se 64MB TVOUT (GeForce4 MX440se)... 12.600 sit
Inno3D Gf4 Mx440 64MB TVOUT (GeForce4 MX440)... 17.600 sit
Inno3D Gf3 Ti200 64MB TVOUT (GeForce3 Ti200)... 27.680 sit
Inno3D Gf4 Ti4200-8x 64MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4200-8x)... 40.100 sit
Inno3D Gf4 Ti4200-8x 128MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4200-8x)... 46.400 sit

PC Modding

hladilni produkti Zalman
neslišni hladilniki (20dB)

6000-AlCu oem... 4.176 sit
6000-AlCu... 6.168 sit
6000-Cu... 7.920 sit

ZM-F1... 996 sit
ZM-F2... 1.320 sit

5700D-Cu... 7.680 sit

Fan Mate 1... 828 sit

5100AlCu oem... 4.428 sit
5100AlCu... 6.600 sit

ZM80A-HP... 5.880 sit
VGA heatsink

ohišja Chieftec

midi (serija CS601)	big (serija CS2001)
črn... 17.680 sit	črn... 24.360 sit
moder... 20.760 sit	moder... 28.200 sit
srebrn... 19.920 sit	srebrn... 26.280 sit

Modra in srebrna modela imata ob strani dodatna ventilatorja

mlaco d.o.o.
Drenikova 36, Ljubljana
T:01/5008775 F:01/5008777
prodaja@mlacom.si http://www.mlacom.si

Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri pošti!

CENTER

VSTOPITE NA POSTAJO CENTER 103,7 MHz

HERCULES DV ACTION PRO

29.700 SIT Hercules

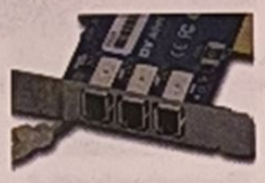
Urejajte video s sveto preproščino, pravijo Herculesovci. Celoten komplet je namenjen vsem tistim, ki se navdušeno ukvarjajo z obdelavo videa. V veliki škatli zato najdemo najprej kartico na vodilu PCI, ki bo vaš računalnik obogatila s tremi zunanjimi priključnimi mesti FireWire. Vse naprave, ki od daleč dišijo po nošnji video posnetkov, bodo z veseljem uporabljale visoko hitrostno povezavo z vašim PC-jem. Vendar se zgodba tu še ne konča.

V kompletu namreč najdete tudi povsem programirljivo konzolo, ki omogoča, da preko trinajst gumbov lahko preprosto urejate vaš video posnetek. Konzola poleg tega poseduje tudi velik okrogel gumb, ki omogoča izjemno natančno premikanje med posameznimi slikami v posnetku. Poleg tega je vseeno, če ste levičar, desničar, ali pa računalniški analfabet, uporaba je hudo preprosta in intuitivna.

Vendar pa še tako zmogljiva oprema ne doseže prav ničesar, če ni povezana z dobro programsko opremo. Zato so se pri Herculesu odločili, da se bodo za te potrebe povezali s podjetjem Ulead. Tako v kompletu najdemo program *MediaStudio PRO*, ki z lahkoto krmili do 99 avdio in video stez, natančno predvajanje sliko za sliko, predogled sprememb v realnem času ter podobne možnosti, ki so namenjene razvajanju uporabnikov. Dodanih je še nekaj manjših naslovov, na primer Uleadov *Cool 3D*, program, ki omogoča izdelovanje naslovov v treh dimenzijah.

Uporabnost kompleta je, kljub hudo plastičnemu videzu, dokaj velika. Za povprečnega obdelovalca domačih posnetkov je komplet veliko olajšanje, saj je konzola pri obdelavi videa neprimerno bolj uporabna kot vaš glodalec na mizi. Priklop kamere DV je zelo hiter, v veliko pomoč pa nam je tudi priloženo kablovje.

Andrej Potočnik



→Podrobnosti

Priklop 3 priklopna mesta FireWire na kartici
Upravljanje Programirljiva konzola, ki uporablja vodilo USB
Zajemanje MPEG-2, VDM, VFW
Izhodni formati MPEG-2, MPEG-1, Realmedia, AVI, WMV, ASF
Priloženo programje *Ulead MediaStudio PRO 6.5 DVD, Ulead Cool 3D, Adorage Magic vol.2*
Na spletu www.hercules.com
Prodaja JAE d.o.o., (01) 589 62 00

PCFOcena

↗ Zelo uporaben komplet, gumb za pomikanje olajša delo
↙ Rahlo cenena plastična konzola

"Hercules DV Action PRO je komplet, ki ga bo vesel marsikateri navdušenec nad obdelavo videa." **84%**

LEVEL ONE WIRELESS

69.300 SIT za komplet Level One

Brezžično omrežje je na pohodu, saj je na voljo vse več izdelkov, ki so tudi že precej cenejši.

WAP-0002 je brezžična dostopna točka (access point), zmožna uporabe protokola 802.11b+ (22 Mbit/s), in je potrebna, kadar gradimo brezžično omrežje z več kot osem uporabniki. Njena uporabnost pride do izraza, kadar želimo povezati odjemalce z napravo (usmerjevalnik ADSL, strežnik....).

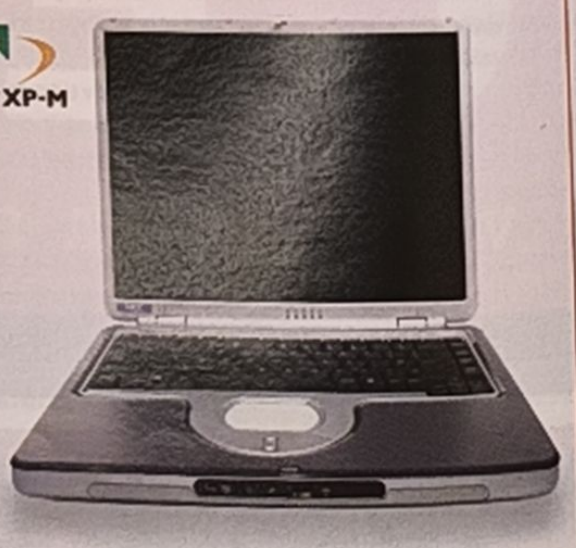
WNC-0200 je kartica PCI, ki prav tako uporablja protokol 802.11b+, potrebujemo pa jo, če želimo povezati klasični PC v brezžično omrežje. Uporablja eno razširitveno mesto PCI, na zunanji strani pa ima posebno anteno za lažje lovljenje signala.

WPC-0101 pa je 32-bitna kartica Cardbus, namenjena prenosnikom, ki brezžičnega povezovanja ne zmorejo. Združljiva je s standardom 802.11b, kar pomeni, da zmore prenašati 11 Mbit podatkov na sekundo. **PCF**

↗ Nič kablov, podatki se prenašajo po zraku
↙ Omejitve standarda 802.11b

"Vse kar potrebujete za brezžično omrežje." **83%**

Vaš novi partner NEC



NEC recommends Microsoft® Windows® XP for Business.

NOVO

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- prava mobilnost

NEC VERSA C150

299.900 SIT

Mobile AMD Athlon™ XP procesor 1600+
128MB DDR RAM,
LCD zaslon 14,1" TFT XGA,
trdi disk 20GB,
DVD, FDD,
ATI U1 (souporaba spomina do 32Mb)
zvok AC97, modem, Li-ion baterija
LAN 10/100, zvočniki, mikrofon, Firewire

JAE BUTTERFLY

Okrog 350.000 SIT (za točno ceno pokličite) JAE

Modifikacije računalnikov so že dolgo časa prisotne in iz modne muhe je zadeva prerasla v trend. Le čemu bi trpeli pod neznosnim bremenom suhoparne umazano bele barve, ko pa si lahko privoščimo najrazličnejše barvne odtenke tudi na ohišju družinskega PC-ja? Prav tako se raznih trikov in ukan poslužujejo vsi tisti, katere močno moti hrup, ki ga oddajajo računalniški ventilatorji.

Tudi slovenski trgovci so se odzvali tej potrebi in tako smo v naše roke dobili računalnik podjetja JAE. Posebnosti sistema sta dve. Prva je uporaba ThermalTakovega ohišja Xaser II. Če vas po svoji obliki spominja na ohišja proizvajalca Chieftec, vedite, da imate čisto prav, saj ThermalTake predeluje ohišja dotičnega proizvajalca v svoje izdelke. Xaser II je ohišje, ki spada v razred ohišij midi tower, kar pomeni, da ima na voljo štiri razširitvena mesta za 5,25 palčne enote. Na vrhu najdemo LCD zaslon, na katerem lahko spremljamo temperaturo v notranjosti ohišja. Ohišje ima tudi pleksi stranico za nemoteno opazovanje notranjosti sistema. Opremljeno je s štirimi dodatnimi ventilatorji, ki lahko povzročijo čisto pravi prehlad grafične kartice. Vgrajeni napajalnik je imel moč 360 W, kar je dovolj tudi za največje požrešneže električne energije.

Druga posebnost pa je bil ThermalTakov sistem vodnega hlajenja, imenovan Aquarius II. Slednji je ličen komplet vodnega hlajenja, sestavljen iz vodnega bloka, vodne črpalke, radiatorja in cevi, ki vse te dele povezujejo. Vodni blok opravlja svoje delo pohvalno, prav tako je vodna črpalka dokaj soliden izdelek, ki ni hrupen. Edina stvar, ki me pri kompletu moti, je to, da je radiator za hlajenje tople vode postavljen tako, da se odvečna toplota razlega proti grafični kartici. To pa zna biti moteče.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Procesor AMD XP 3000+ (newt)
Pomnilnik 2 x 256 Mb CMX 256A-3500C2 Corsair
Osnovna plošča Leadtek WinFast K7NCR18D
Grafična kartica Radeon 9700 PRO
Trdi disk IBM Deskstar 180GXP kapacitete 120 Gb
CD-RW NEC CD-MRV NR 9300
Ohišje ThermalTake Xaser II
Napajalnik ThermalTake 360W
Hladilni sistem ThermalTake Aquarius II
Na spletu www.jae.si
Prodaja JAE d.o.o., (01) 589 62 00

PCFOcena

↗ Hladen in tih sistem, modra neonka pritegne poglede
↙ Postavitev radiatorja zna dodatno segrevati grafično kartico

"Cena sistema ni majhna, toda zanesenjaki bomo rade volje plačali, da ga bomo imeli doma." **89%**

CREATIVE WEBCAM PRO EX

22.000 SIT Creative **www.creative.com**

WebCam PRO eX morda izgleda, kot da ste ga dobili v škatli pralnega praška, vendar njegova leča CCD poskrbi za vse vaše slikovne potrebe. Največja ločljivost slikanja je 1024 x 768 (interpolirano), videa pa 640 x 480 v 24-bitni paleti. Kamero lahko priključite tudi na prenosnik, saj dobite še slušalke/mikrofon za video konference. Webcam deluje tudi z USB 1.1, programje pa preprosto namestite: dobite aplikacijo za zajemanje/arhiviranje slik, aplikacijo za zaznavanje gibanja, programje za urejanje slik (*Ulead PhotoExpress 4*) in *Microsoft NetMeeting*. Za razliko od nekaterih spletnih kamer, vso stvar z lahkoto spravite v pogon. Za učinkovito uporabo ne potrebujete niti hitrega PC-ja - le P266 s 64 Mb pomnilnika.

PCF

↗ Dobra spletna kamera, preprosta uporaba
↙ Kabel za povezavo bi lahko bil daljši

"Ne najcenejši na tržišču, vendar je najboljši za vaš denar." **93%**

USB STICK-11

16.000 SIT Corega **www.coregainternational.com**

Klobuk dol Coregi, ki so po našem mnenju izdelali enega najboljši izdelkov za brezžično omrežje. Oblikovan je po USB pomnilniških karticah, vendar USB Stick-11 v svojem drobovju ne skriva pomnilnika flash, temveč 802.11b oddajnik/sprejemnik. Če vam to ni dovolj hi-tech, potem boste nedvomno zadovoljni z anteno, ki jo dvignete s pritiskom na stikalo, dornet naprave pa potem postane zelo spodoben. Del zamisli je vsekakor vzpodbujanje hitrega vzpostavljanja XP omrežja po potrebi - dve napravi priključite na dva igralna PC-ja in užitki načina za več igralcev so takoj dostopni. Sicer je to dražje od navadne povezave, vendar pa je brezžično omrežje vsekakor bolj priročno.

PCF

↗ Dobro oblikovan Wi-Fi vmesnik
↙ Khm, ni obročka za ključe?

"Ena najboljših naprav za vzpostavljanje domačega omrežja." **89%**

PHOTOSMART 230

72.000 SIT Hewlett-Packard

Neposredno tiskanje ne bo nikoli stvar tistih, ki želijo počistiti napake digitalnih kamer v *Photoshopu*, zato pa bodo navdušeni nepotrpežljivci in nepopravljivo neurmni; zamisel, da lahko slikate, iz aparata potegnete kartico, jo potisnete v tiskalnik in dobite takojšen izpis, je odlična novica za od kablov in čitalcev kartic utrujene uporabnike. Če pa že čutite potrebo, lahko tiskalnik tudi fizično priključite na vaš PC.

HP Photosmart 230 delo opravlja brez pritožb – gre za pravega črnca med neposrednimi tiskalniki; je majhen, vendar za takšen denar dela izjemno hitro. Največji izpis je nekako formata 9,6 x 6,4 cm, zato pozabite na povečave svojih genitalij, vendar je to tudi največ kar dobite iz komercialnih laboratorijev, tiskalnik pa izpisuje hitreje kot vozi Schumacher, poleg tega pa vas ne rabi skrbeti za moralo.

Tudi barvni profili, vdelani v tiskalnik, so čisti zadetek, saj so barve izjemno natančne, kar je dobro, saj bi se morali v nasprotnem primeru ukvarjati z nastavljanjem drsnikov. Če pa izpise pogledate od blizu, boste naleteli na vidne prehode med barvami.

Na nadzorni plošči je omejeno število možnosti (z njo upravljate preko zaslona LCD, na katerem si tudi predogledate slike), vključno z nastavitvijo svetlobe in barvnih učinkov, izpišete pa lahko tudi seznam slik na kartici, kar je OK. Meniji so sicer nekoliko počasni, zato boste včasih prav besno pritiskali na gumbe. Na koncu koncev pa ne gre za tiskalnik za profesionalce, temveč takega, namenjenega vsem obsedencem s Kodakom.

PCF

→Podrobnosti

Združljivost Združljiv s pomnilniškimi karticami CompactFlash, Memory Stick, Secure Digital, SmartMedia in MultiMedia
Ločljivost 4.800 x 1.200 dpi s povezavo na računalnik, 1.200 x 1.200 dpi z neposredno povezavo
Povezava USB 2.0
Značilnosti Samodejna velikost in usmerjenost slike, tiskanje skorajda brez robov (zgoraj in na straneh), z računalniško povezavo spremenljiva kakovost in hitrost tiskanja
Na spletu www.hp.co.uk

PCFOcena

↗ Preprost za uporabo, hitro tiskanje, reprodukcija barv
↙ Viden prehod med barvami, počasni meniji, majhen izpis

"Ima napake, vendar je še vedno dober nakup za digitalne fotografe."

78 %

NEC VT45

359.999 SIT NEC

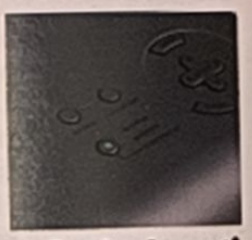
Pri projektorjih smo vajeni cen nad pol milijona tolarjev, tokrat pa smo dobili kakovosten projektor, za nakup katerega vam ne bo potrebno najeti hipoteke. Ta robusten, a še vedno lepo zaobljen projektor je idealen za domači kino, v primeru, ko 70 cm ne zadostuje več.

Enota ima vhode za računalniški priklop ter kompozitni vhod in vhod S-Video za priklop video komponent, s PC-jem pa se poveže še preko kabla USB, kar omogoči nadziranje miške z daljinskim krmilnikom. Žal se vse reže nahajajo na sprednji strani, zaradi česar se kabli prevečkrat znajdejo pred objektivom in plešejo po zaslonu. VT45 omogoča namestitev tudi na strop, možnosti za nastavitev slike pa ponujajo praktično vse, kar dobite pri dražjih napravah. Izvirna rešitev je premični objektiv, ki omogoča premikanje slike na steni, ne da bi pri tem premikali projektor. Gre za nenavadno lastnost, ki pa pride pogosto prav.

VT45 dobro prenese računalniški signal na steno (seveda ga ne priporočamo za delo v Wordu), pri gledanju filmov pa se je izkazal tudi pri temnejših prizorih in v scenah s hitro akcijo. Slika je bila ostra, barve pa za ta cenovni razred zelo dobre, čeravno so bile ob poglobljenem opazovanju vidne minimalne nepravilnosti. Svetilnost 1.000 ANSI lumnov sicer ni vrhunska, vendar se je dobro kosala z vsemi pogoji, če je le bil prostor kolikor toliko zatemnjen.

Tudi kar zadeva ekonomičnost, nimamo pripomb, saj znaša navedena življenjska doba žarnice 1.000 ur delovanja, če pa napravo preklopite na ekonomični način, se ta čas podvoji, pri čemer ni bistvene izgube kakovosti.

Nikola Janković



→Podrobnosti

Ločljivost SVGA
Svetilnost 1.000 ANSI lumnov
Trajanje žarnice 2.000 ur
Kontrast 400:1
Teža 2,5 kg
Na spletu www.nec.com
Prodaja Acord 92 d.o.o., (01) 583 72 30

PCFOcena

↗ Kakovostna slika, ugodna cena, ekonomičen
↙ Glasen, priklop kablov spredaj

"Projektor, ki je cenovno pod ostalimi, kakovostno pa skorajda v istem razredu."

77 %

LEXMARK Z65P

33.000 SIT Lexmark

V svojem črnem oklepu je Z65p praktično črna ovca v Lexmarkovi s Persilom oprani beli družini brizgalnih tiskalnikov. Mehke obline in temna, grozeča pojava, dajeta tiskalniku skoraj grozljiv značaj, ko tako ždi med slonokoščenimi zunanjimi napravami. Na prvi pogled bi rekli, da je Z65p prefinjen in vljuden tiskalniški partner, saj se ponaša z namestitvijo kartuš za telebane in v svojem drobovju razkriva dva podajalna pladnja, če v kabinet prinesete dva kupčka papirja, namesto enega.

Če bi radi hitro tiskali, boste razočarani – preden vam bo uspelo iztisniti primerno kvaliteto izpisa iz tega tiskalnika, bo trajalo kar nekaj časa: nastavitve za "boljše" in "najboljše" tiskanje vas bodo pustile čakati tudi po več kot štiri minute za en sam izpis. Razlika med najkvalitetnejšima možnostma je dobro vidna, saj so pri izpisu najvišje kvalitete barve bogatejše in bolj definirane, kar je še posebej vidno na podrobnostih, kot sta trava ali lasje, a tudi najkvalitetnejši izpisi trpijo za zamegljenostjo.

Črno-belo tiskanje je bolj čisto. Besedilo je krasno in ostro v najrazličnejših pisavah, ki smo jih natisnili. Čeprav gre za tihega služabnika, pa Z65p živcira z občasnimi poki. Po večini pa proizvaja približno toliko hrupa kot ventilator v računalniku, papir pa zajema učinkovito in gladko.

Z večnamenskimi režami za pomnilniške kartice in s priloženo programsko opremo za neposredno snemanje fotografij z le-teh, je Lexmark ta model očitno namenil tiskanju v fotografski kvaliteti. Oboje je odveč vsakomur, ki poseduje digitalni fotoaparat, razen če čuti strašansko močno potrebo po še enem programu za obdelavo slik. Povprečen uporabnik več ne zahteva povprečne kvalitete izpisa, zato Z65p, ne glede na to, da ni slab tiskalnik, pogosto ne upraviči svoje cene.

Paul Dean

→Podrobnosti

Najvišja ločljivost 4.800 x 1.200dpi
Proces tiskanja Tribarven (cyan, magenta, rumena) in črn
Vmesnik USB 2.0
Na spletu www.lexmark.co.uk
Na spletu Alterna Intertrade d.d., (01) 520 28 00

PCFOcena

↗ Dober za besedilo ter črno-bele slike, tih
↙ Preslab foto način, počasen pri višji kvaliteti tiskanja

"Z65p daje sicer dobre rezultate, a vseeno ni foto tiskalnik, kot bi si ga želeli."

77%

3RS NEON LIGHT

15.360 SIT 3RSystem

Računalniško ohišje je, v nasprotju s prepričanjem mnogih, izjemno pomemben kos opreme. Cenena ohišja so pogosto nedodelana in jih ni mogoče dobro zapreti, tako da se vedno najde kak del oboda, ki ropota, s prostorskega vidika notranjost ni primerno zasnovana in lahko imate velike težave pri nameščanju strojne opreme, pogosto pa taka ohišja ne omogočajo namestitve dodatnih ventilatorjev. Imajo pa eno prednost – poceni so. Marsikoga bo spreletel srh ob dejstvu, da lahko ohišje stane več deset tisočakov. A je za kvaliteto včasih potrebno odšteti kar nekaj več denarja. Pravim, da včasih. Tokrat smo namreč dobili na test ohišje, ki se ponaša z nekaj odličnimi rešitvami in zelo primerno ceno.

3RS Neon Light je ohišje midi tower, kar pomeni, da gre za računalnikov domek srednje velikosti, ki ima zanimiv dodatek – LCD zaslonček na sprednji strani ohišja, ki kaže temperaturo v notranjosti, kar je dobrodošla možnost pri reševanju morebitnih težav z računalnikom. Omogoča namestitev štirih 5,25-palčnih in štirih 3,5-palčnih enot. Na strani ima ohišje še dvoja vrata USB in ena FireWire, kar je še dodatna prednost.

Prostorsko je notranjost dobro zasnovana, saj je ohišje dovolj globoko, da je vanj mogoče brez težav zatlačiti vse, kar potrebujete, še posebej pa je potrebno pohvaliti lepo zaobljene robove. Na slednjih se lahko pri nekvalitetnih ohišjih kaj hitro urežete do krvi. Ko je zaprto, je ohišje dobro zatesnjeno, da ga niti najbolj neokusno razbijaški ventilatorji ne pripravijo do nepotrebnega ropotanja. Če vam standardni ventilatorji na procesorju, grafični kartici in v napajalniku niso dovolj, pa se ohišje baha še z dverna 80 mm ventilatorjema, sprednji vpihuje zrak v ohišje, zadnji pa vroč zrak izpihuje.

PCF

→Podrobnosti

Tip ohišja ATX
Razširitvena mesta 4x 5,25-palčna, 4x 3,5-palčna
Dodatki 2x USB, FireWire
Dimenzije 200 x 430 x 475 mm
Na spletu 3rsystem.co.kr/english
Prodaja Mlacom d.o.o., (01) 500 87 75

PCFOcena

↗ Oblikovanje in predvsem cena...
↙ ... ki ne vključuje napajalnika

"Če potrebujete dobro ohišje, ki bo popestrilo vašo sobo, razmislite o tem."

82%

PREDVAJALNIKI MP3

Barbari, ki se ne zgane iz hiše brez discmana ali predvajalnika MP3, so se tokrat odprla nebesa.

Moje ime je Barbara in sem zasvojena z glasbo. Kaj mislite, zakaj me je doletelo testiranje naprav, katerih primarna funkcija je pumpanje s takšno ali drugačno vrsto razbijanja?

No, tokrat sem testirala tri predvajalnike, ki datotek MP3 ne berejo s CD-jev, temveč z diskovnih pogonov. Sicer sem ob tem prišla na idejo, da sploh ne bi bilo tako slabo, če bi se kateri od proizvajalcev tovrstne strojne opreme odločil narediti kombiniran predvajalnik, a o tem sedaj ne bi razpredala. Po čem se tovrstni predvajalniki sploh razlikujejo od klasičnih? Predvajalnik "napolnite" z datotekami, namesto da bi morali s seboj tovoriti goro CD-jev, in seveda se lahko izbor glasbe, ki jo želite poslušati, spreminja z vašim razpoloženjem. To je še posebej uporabno, če ste, tako kot jaz, vsakih nekaj minut razpoloženi za drugačen vrstni red skladb.

In na kaj moramo biti pozorni, če želimo kupiti predvajalnik MP3? Kapaciteta je na prvem mestu. Za poslušanje glasbe na kolesu ali sprehodu ni potrebna najvišja kvaliteta datotek, kar sicer pomeni, da lahko obstoječe datoteke pretvorite na nižjo kvaliteto, da zavzamejo manj prostora, a je kapaciteta še vedno pomembna. Diskovni predvajalniki ponavadi nimajo težav s preskakovanjem in ne potrebujejo posebne zaščite proti tresljajem, so pa bolj občutljivi na udarce (razen MuVa, ki nima gibljivih delov), zato bo potrebno več pazljivosti oz. se je bolje odločiti za robustnejši predvajalnik. Zadnji dejavnik pa je doba avtonomije predvajalnika. Vsekakor se boste strinjali z menoj, da je menjavanje baterij vsako uro precej nadležno opravilo, ki vas lahko stane tudi kar nekaj denarja.

Barbara Banovič

CREATIVE MUVO 64 MB

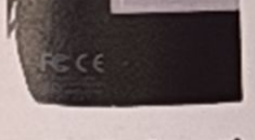
30.900 SIT Creative

Tale malček je idealna napravica za tehnološke fanatike, saj bo metal čeljusti po tleh vsem, ki bodo prikorakali v vašo bližino. Frajerski faktor MuVa je torej izjemno visok. Osnova naprave je pomnilniška kartica kapacitete 64 ali 128 Mb (testirani model je posedoval kartico kapacitete 64 Mb), ki jo kar celo vtaknete v vrata USB. Sistem ga prepozna kot diskovni pogon, tako da lahko zvočne in druge datoteke na kartico nalagate kar preko Raziskovalca v Windows. Uporabniki Windows 98 in starejših, boste morali pred uporabo namestiti še gonilnike.

Ko je kartica polna (kar se zgodi kar hitro, glede na nizko kapaciteto), jo preprosto vtaknete v baterijski del naprave, priključite še slušalke in hajdi na potep! MuVo zna predvajati datoteke MP3 in WMA, lahko pa brez težav služi tudi kot prenosni pomnilniški medij za katero koli vrsto podatkov, kar mu daje dodatno funkcionalnost, baterija v predvajalniku pa bo preživela do 12 ur.

Kot predvajalnik se MuVo odlično obnese. Pri Creativu obljubljajo predvajanje "skoraj" brez preskakovanj, meni pa ni uspelo zadeve pošteno pretresti ne peš ne na kolesu, še manj pa v avtu. Še kolcnil ni, ko sem s kolesom zapeljala na neprijazen makadam, ki moj klasični predvajalnik vsakič znova šokira (človek bi mislil, da bi se do sedaj lahko že navadil, a so predvajalniki MP3 očitno bolj neumne sorte).

Gre torej za zabavno večnamensko napravo, ki je bo vesel vsak rekreativni športnik, ki se ponavadi ne odpravlja daleč ali pa rad posluša večino dneva iste skladbe. Na 64 Mb različico lahko namreč shranite 15 skladb MP3 oz. 30 WMA (seveda standardne kvalitete).



→Podrobnosti

Kapaciteta 64 Mb
Vmesnik USB 2.0
Podprti formati MP3 in WMA
Tip napajanja 1x baterija AAA
Dimenzije 73 x 35 x 16 mm
Teža 28 g brez baterije
Priloženo programje Gonilniki za Windows 98 in starejše
Na spletu www.creative.com
Prodaja Eventus Computers, (01) 200 3500

PCFOcena

↗ Večnamenskost, ni gibljivih delov
↙ Nizka kapaciteta, ne ravno najboljše slušalke

"Seksi kot sam hudič. To bi bil še najbolj primeren povzetek."

80%

Sedaj imate dober razlog, da preselite svojo pisarno domov.

NEC/MITSUBISHI

NEC LCD 1701
Max. ločljivost: 1280 x 1024 / 76 Hz
Velikost pike: 0.264 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrast: 450:1
Svetilnost: 260cd/m²
TCO '99
144.900,00 SIT

NEC LCD 1501
Max. ločljivost: 1024 x 768 / 75 Hz
Velikost pike: 0.297 mm
Odzivni čas: 30ms,
Kontrast: 350:1
Svetilnost: 250cd/m², TCO '99
84.900,00 SIT

PRODAJA:
BOF
Rolan
Big Bang
Janus Trade
Power Plus
Harvey Norman
Medis
Point-R

Cene so v SIT in že vsebujejo DDV in so zgolj informativne. Slike so lahko simbolične. Acord 92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

NEC
www.nec-mitsubishi.com
Quality is visible.

CREATIVE NOMAD JUKEBOX 2

79.000 SIT Creative

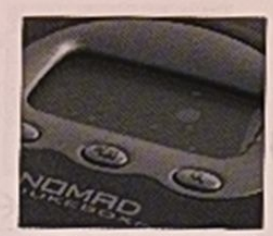
No, pa smo se prebili do prvega predvajalnika z "resno" kapaciteto. Jukebox 2 na prvi pogled spominja na klasičen predvajalnik, saj je takšne oblike, da bi ga najraje odprli in vanj stlačili CD. Pa ne bo šlo. Če bi vam že uspelo, pa bi kaj hitro ugotovili, da je naprava nedvomno popolnoma mrtva.

Jukebox 2 poseduje disk s kapaciteto kar 10 Gb, kar pomeni, da lahko nanj shranite okoli 2000 datotek MP3 povprečne dolžine (3 – 5 Mb) in kvalitete in seveda dvakrat več datotek WMA. Predvajalnik podpira tudi predvajanje datotek WAV, ki pa zaradi velikosti niso najbolj posrečena izbira.

Prenos datotek na Jukebox pa je malce bolj kompliciran od prenosa na MuVo. Sistem naprave namreč ne prepozna kot diskovno enoto, kar pomeni, da je potreben poseben vmesnik za prenos podatkov. Lastniki Macov in uporabniki Linuxa v tem trenutku verjetno mrščite čelo – pa še prav imate, ker so vas pri Creativu kar zadeva gonilnike in pripadajočo programsko opremo kar lepo ignorirali.

Lastniki PC-jev pa se ne moremo pritoževati. Crativov PlayCenter 3 svojo nalogo perfektno opravi, zna pa celo kar po poti pretvoriti zvočne datoteke s CD-ja v format, ki ga podpira. Uporaba samega predvajalnika je izjemno enostavna, saj so meniji izjemno pregledni, gumbi pa jasno označeni in logično razporejeno.

Dobrote pa se s tem še ne končajo, saj Jukebox 2 uporablja knjižnico EAX, kar pomeni, da boste lahko naložene skladbe poslušali z vsemi pripadajočimi učinki. In to preko prekleto dobrih slušalk. Če k temu prištejete še baterijo, ki se nikakor noče vdati (po deklariranih 16 urah je zadeva še kar veselo brenčala v moja ušesa), ste lahko prepričani v to, da ste se odločili za odličen predvajalnik.



→Podrobnosti

Kapaciteta 10 Gb
Vmesnik USB 2.0
Podprti formati MP3, WMA in WAV
Tip napajanja 1x Li-ion baterija
Dimenzije 123 x 103 x 32 mm
Teža 249 g brez baterije
Priloženo programje Gonilniki, Creative PlayCenter, Creative File Manager, Audio Sync, Adobe Acrtobat Reader
Na spletu www.creative.com
Prodaja Eventus Computers (01) 200 35 00

PCFOcena

↗Knjižnica EAX, baterija, slušalke, kapaciteta
↙Bolehen LCD, nujno potrebna programska oprema

"Krasen predvajalnik z ogromno uporabnimi in zvočnimi možnostmi." **85%**

ARCHOS JUKEBOX 20 GB

126.140 SIT Archos

Prejšnji mesec ste lahko brali test enega od Archosovih izdelkov, tokrat pa sem se uspela dokopati zadevice, katere polno ime se glasi Archos Jukebox Multimedia 20 – Photo. Ime izda že kar precej, kajne? Gre torej za večpredstavnostni predvajalnik s kapaciteto 20 Gb. In večpredstavnosti tukaj ne zastopa le peščica zvočnih formatov, temveč omogoča tudi ogled slik in videov v primerno nizki kvaliteti. 1,5-palčni barvni zaslonček je čisto dovolj za ogled fotografij in filmčkov, ki ste jih posneli z digitalnim fotoaparatom. Če ta za medij uporablja kartico SmartMedia ali CompactFlash, ste z Archosom zadeli terno, saj sta paketu priložena vmesnika za obe vrsti kartic, ki ju priključite na napravo in vsebino kartic preprosto odložite na Archosov disk. Ko smo že pri dodatkih – SCART priključek omogoča, da si lahko shranjene slike ogledate tudi na televiziji.

Ker sem tale opis očitno začela bolj pri koncu, naj namesto začetka, ki ga bom pač vrinila sem, povem, da Jukeboxa ni potrebno nameščati. Priklopite USB kabel in sistem ga prepozna kot diskovni pogon. V Raziskovalcu vanj tako zbašete vse potrebne datoteke in ga odnesete v neznano... Podpora samo standardu USB 1.1 sicer pomeni, da bo prenos datotek trajal kar nekaj dlje, kot pri Creativovih napravah, a se čakanje splača. Glede na povedano je Archos seveda pravi prijatelj tistih, ki pogosto prenašate velike količine podatkov, ali za popotnike. Glasbe vam ne bo zmanjkalo, pa še zaloge pomnilniških kartic ne potrebujete za fotoaparat.

Lično oblikovan Archosov Jukebox bo razveselil marsikoga, a glede na njegovo ceno dobro razmislite, če boste resnično izkoristili vse njegove možnosti.

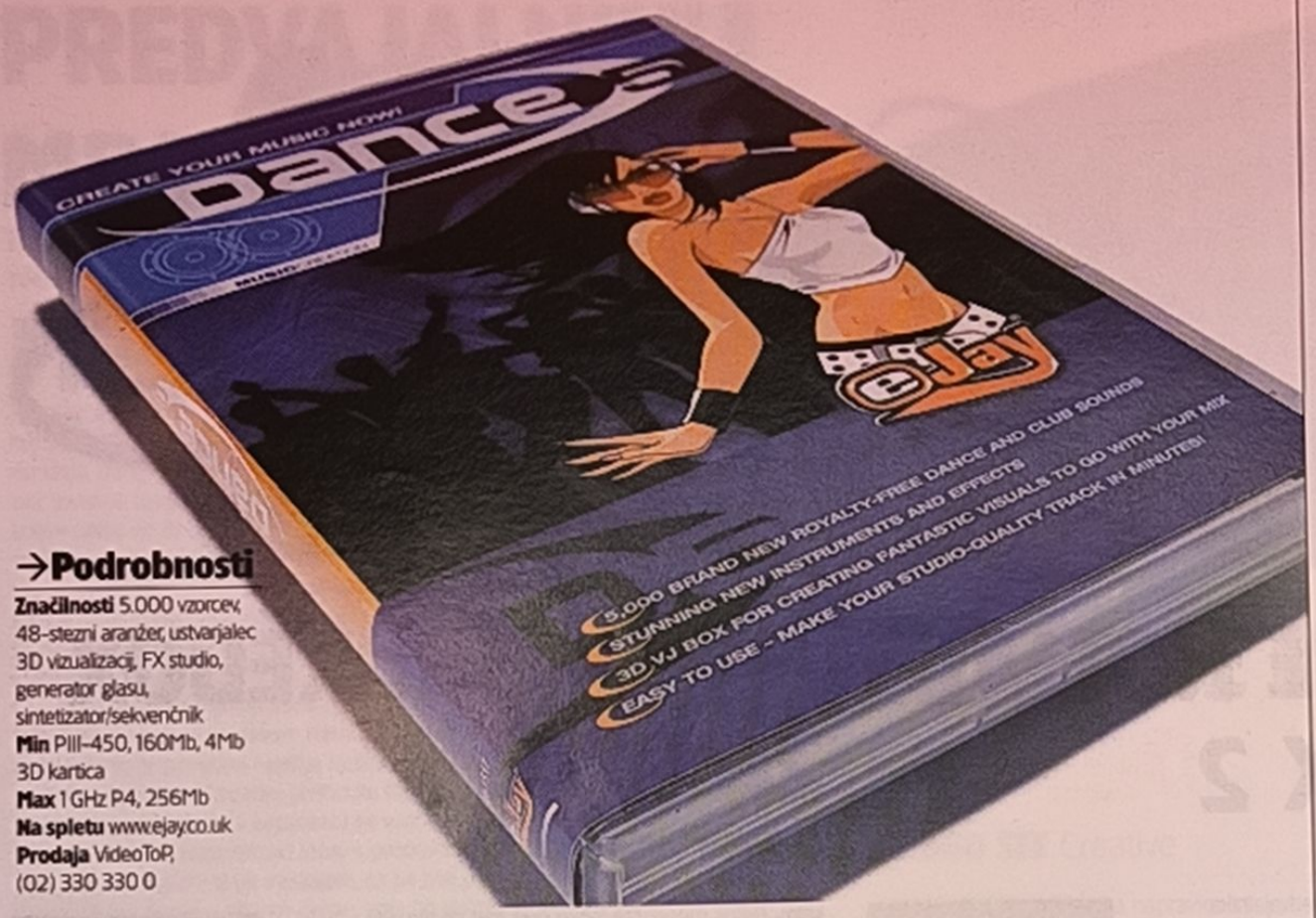
→Podrobnosti

Kapaciteta 20 Gb
Vmesnik USB 1.1
Podprti formati MP3, BMP, JPEG, MPEG4 (največ 352 x 288 pikslov in 30 slik/s), AVI
Tip napajanja Li-ion baterija
Dimenzije 110 x 79 x 28 mm
Teža 290 g z baterijo
Priloženo programje MusicMatch Jukebox, Ulead Photo Editor
Na spletu www.archos.com
Prodaja Aplikon (01) 520 16 36

PCFOcena

↗Kapaciteta, večfunkcionalnost, dodatki
↙Cena, samo USB 1.1

"Če potrebujete prenosni disk, ki zna predvajati glasbo in video ter kazati slike, je ta prava izbira." **82%**



→Podrobnosti

Značilnosti 5.000 vzorcev, 48-stezni aranžer, ustvarjalec 3D vizualizacij, FX studio, generator glasu, sintetizator/sekvenčnik
Min PIII-450, 160Mb, 4Mb 3D kartica
Max 1 GHz P4, 256Mb
Na spletu www.ejay.co.uk
Prodaja VideoToP, (02) 330 330 0

DANCE EJAY 5

11.000 SIT Empire Interactive

Včeraj nam je *eJay* rešil življenje. Z njim smo namreč žeparja lopnili po glavi.

Čeprav nas zelo boli priznati, marsikateri pisec PCF ni več ravno mlad. Naše zaloge energije počasi pojenjajo, naši obrazi postajajo nagubani, obenem pa nam ni všeč nobena skladba, ki se uvrsti na kakršno koli lestvico uspešnic. Kar pomeni, da nas je močno razveselilo, kako preprosto je v *Dance eJayu* ustvariti skladbo, ki zveni, kot da so jo potegnili z najnovejše kompilacije To pa je čist' pouprečna muska.

Novosti staroste

eJay ima že kar sive lase, saj je že petič, da je na naša vrata potrkala različica *Dance*. In za razliko od nas, svoja leta drži v šahu s kopico dodatkov k formuli. Preprost vmesnik je založen z več kot 5.000 glasbenimi vzorci, vključno z dance, tehno, rave, house in latino glasbo. Osnovno ustvarjanje skladb je pravzaprav le stvar urejanja vzorcev v glavnem oknu. Na enak način dodate vokale, če pa iz zbirke generičnih besedil, segajočih od bas tehna do latina, dodate še to, boste svoje delo dobro opravili – kar potrjuje naša sumničenja glede Pop Stars. Če pa jih želite nastaviti, to z lahkoto opravite v urejevalniku FX, v katerem lahko vzorce počite na operacijsko mizo in razrežete, med učinke pa spradajo harmoniziranje, zbor, powersweep in vocoder.

Vendar pa niste ornejeni na priložene učinke. Glasbeno bolj nadarjenim so namenili štiri orodja za generiranje vzorcev, ki temeljijo na navideznih bobnih in sintetizatorju, kar lahko uporabite za izdelavo basovskih linij, bobnarskih ritmov, melodij in še česa. Kronično nenadarjeni pa naj nikar ne obupujejo, saj obstaja snemalec vzorcev iz MP3-jev in CD-jev – če so vaše stvaritve preveč uničujoče. Vendar pa je izhodni format omejen le na WAV.

Če želite poleg ušes napasti tudi oči, obstaja orodje za ustvarjanje vizualizacij, ki jih poleg skladb izvozite kot datoteko AVI. Učinki segajo od sinusoidnih valov v slogu *WinAmpa*, do veliko bolj učinkovitega zvezdnega učinka in prav lahko se zgodi, da boste ustvarjanju vizualizacij namenili toliko časa, kot ste ga namenili glasbi.

Kako zelo funky

Dance eJay vam ponuja veliko opravil, še posebej za to ceno in amaterji bodo zadovoljni. Vendar pa končne skladbe zvenijo precej sintetično in čeprav to pri dance glasbi ni problem, pa vas zna kak purist druge zvrsti napasti. Vendar tudi bolj nadarjenim DJ-em, *eJay* ponuja veliko zvoka in čeprav ne presega tradicionalnih metod, pa boste le stežka našli boljši uvod v izdelovanje glasbe. Tako, s tem zaključujemo današnji zabavni program...

Jon Hicks

PCFOcena

↗ Kopica vzorcev in značilnosti, spodobni rezultati
↙ Še vedno zveni precej sintetično

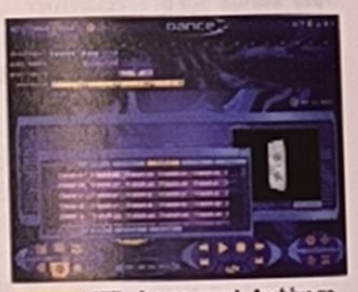
"Oblica vzorcev, kopica urejevalnikov - le kaj si še želite? Oboževalke?"

88%

Bližč za oči in ušesa

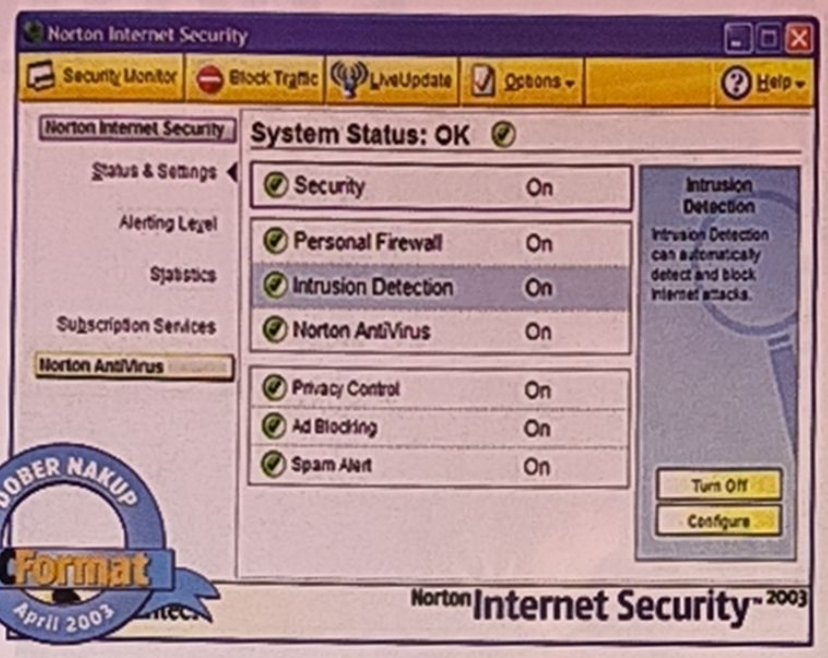
Ilustriranja svoje glasbe nikar ne prepustite vtičniku za *WinAmp* – naj to stori VJ.

01 Kliknite na ikono 3D VJ in dobili boste animacijsko delovno površino. Deluje enako kot glavno okno za izdelovanje glasbe, saj lahko animacijske vzorce spuščate na glasbo - čeprav so tukaj na voljo le štiri steze, ne 48.



02 Kliknite na gumb Archive za seznam vzorcev. Obstajajo trije slogi ozadij in pet za objekte, če pa dvokliknete na vzorec, se bo odprlo okno za predogled. Ko boste zadovoljni, vzorec povlecite na pravo mesto na seznamu stez.

03 Nastavljate lahko barvo osvetljevanja, svetlobo in intenzivnost animacije, z drsniki pa lahko nastavljate tudi poglavitne 3D objekte. Rezultat si ogledate z gumbom Play in animacija bo stekla z glasbo. Kliknite na Full Screen in se pretvarjajte, da je animacija projicirana na steno vašega priljubljenega kluba.



DOBER NAKUP PCFormat April 2003

NORTON INTERNET SECURITY 2003

23.000 SIT Symantec

Symantec se je v naša srca zapisal kot kakovosten razvijalec protivirusnih in servisnih orodij za računalnik. *Internet Security 2003* je v bistvu kombinacija *AntiVirusa 2003* in *Personal Firewalla* z dodatki blokade nadležnih reklam (*Privacy Control*), onemogočanja dostopa otrokom do sumljivih spletnih strani (*Parental Control*) in minimalističen, a uporaben filter za elektronsko pošto, *Spam Alert*. Okej, zaenkrat zveni vse fletno in uporabno.

Glede na ves trud, ki ga Symantec vlaga v *Norton SystemWorks*, bi človek pričakoval, da bi *NIS* vključeval tudi funkcije, izvzete iz ključarskega paketa – modul za čiščenje piškotkov in internetnega medpomnilnika, a bomo preživeli tudi to. Zato pa je integracija priloženih izdelkov res fenomenalna – vse skupaj deluje čisto nevsiljivo in od uporabnika zahteva minimalen napor – če se odločite za privzete nastavitve, boste zelo dobro zavarovani.

Med dodatke, ki jih klasičen *AV* ne pozna, štejemo iskanje virusov v programih za takojšnje sporočanje; podprti so *MSN Messenger, AOL Instant Messenger 4.7* in *Yahoo Messenger 5.0* ali višji, zato pa kot zrele hruške odpadejo programi, kot sta *ICQ* in *Trillian*. Nova blokada črvov pa poskrbi, da ne boste krivi za širjenje Sircama in podobnih nadlog med svojimi prijatelji in poslovnimi partnerji. Poleg tega program zazna zlonamerno aktivnost, tudi če črviček še ni bil dodan na seznam.

NIS vas opozori, ko se priključite na novo omrežje (tudi na Wi-Fi) in ustvari novo varno cono, v kateri računalniki brez skrbi komunicirajo med seboj. Vendar je največja naloga *Norton Personal Firewalla* zaščita pred nadlogami največjega omrežja, interneta. In tudi to nalogo opravi brez napak, saj očiti tako NetBIOS, POP3, FTP in druga vrata, ki niso samo neranljiva, temveč postanejo tudi nevidna. **Boštjan Uršič**

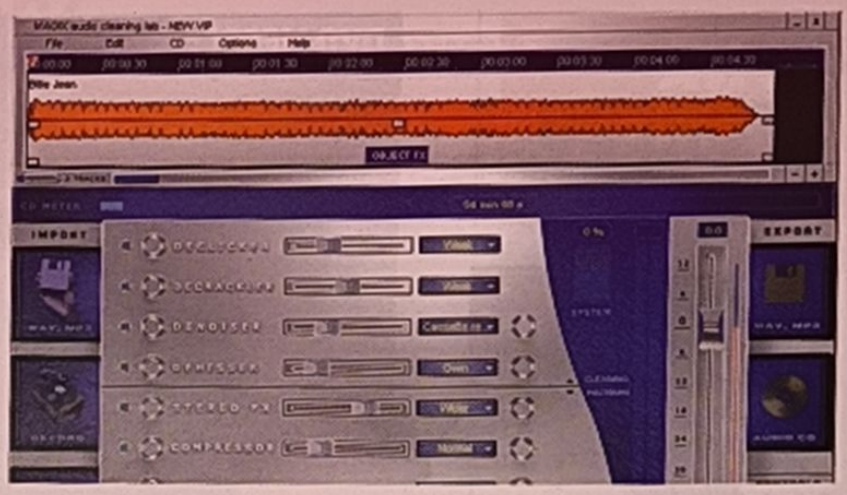
→Podrobnosti

Moduli *Norton AntiVirus, Norton Personal Firewall, Norton Privacy Control, Norton Spam Alert, Norton Parental Control*
Potrebuje PII-300, 48 Mb RAM
Želi 128 Mb RAM
Prodaja CHS d.o.o., (01) 280 66 00

PCFOcena

↗ Celovit paket za zaščito omrežja
↙ Lahko bi dodali še več uporabnih modulov

"Če živite v strahu pred zlonamerneži z interneta, boste z *NIS 2003* mirno zaspali." **89%**



AUDIO CLEANING LAB

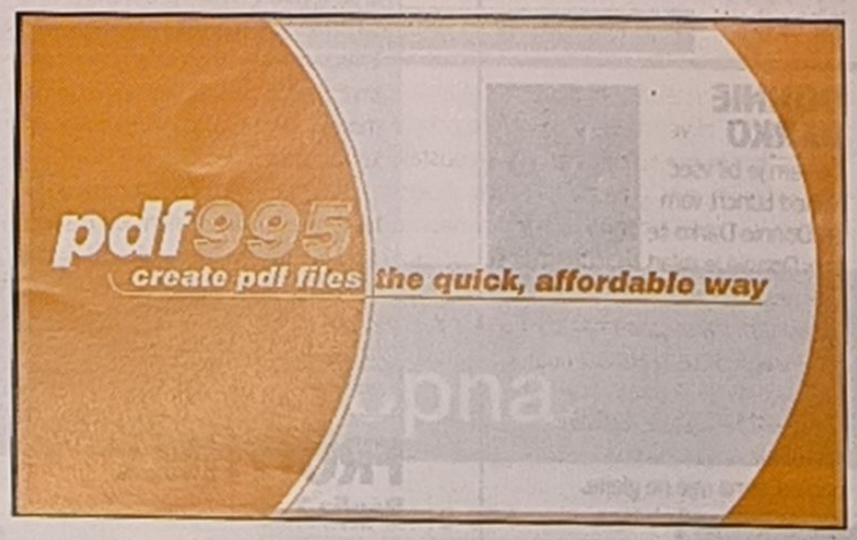
5.990 SIT MAGIX **www.magix.com**

Za večino nas, avdio čiščenje ponavadi ne pomeni nič več, kot brisanje CD-jev s staro krpo. Za tiste bolj tehnično razgledane, ponuja MAGIX-ova najnovejša ponudba možnost znebiti se nadležnih pokov in nepravilnosti v zvoku. Priznamo, da veliko računalniških predvajalnikov dandanes že ponuja orodja za izboljšanje kakovosti glasbe, vendar je *Audio Cleaning Lab* veliko bolj mogočen od le-teh. Daje vam popolni nadzor odstranjevanja neželenih zvokov, kakor tudi številne profesionalne zvočne učinke. Če vam tudi to ne zadostuje, vam program ponuja možnost neposrednega snemanja na CD.

PCF

↗ Kompleksen nadzor izboljšanja zvoka
↙ Večina posnetkov je že tako dobre kakovost

"Hvalevreden paket za vse lastnike starih LP plošč." **74%**



PDF995

Freeware **www.pdf995.com**

Ustvarjanje datotek PDF je težavno in zamudno delo, če se ga lotevate s profesionalnimi orodji in zadeve ne obvladate. Če k temu prištejemo še ceno teh orodij, večina tako ali tako obupa in se še naprej bojuje z dokumenti, za katere ni zagotovila, da bodo na drugem računalnik izgledali enako, kot na vašem. *PDF995* ponuja fantastično rešitev, ki je povrhu še zastonj. Datoteke PDF izdelate preprosto tako, da odprete dokument, ki ga želite pretvoriti (podprta je cela vrsta formatov, tako da s tem ni težav) in izbere možnost za tiskanje. Ko se odpre pogovorno okno za tiskanje dokumenta, za tiskalnik izberete *PDF995*. In to je vse. Če bi bilo še bolj enostavno, bi bilo že neokusno. **PCF**

↗ Enostaven in zastonj
↙ Ni možnosti urejanja datotek PDF

"Hitro in enostavno do datotek PDF." **75%**

ŽE NA SPOREDU

Poiščite jih v bližnjih videotekah.

FEAR DOT COM

Če bi radi videli nesramen in povrhu vsega še slab plagiat Runguja, si oglejte to zadevo. Gre sicer za čisto gledljivo srhljivko, ki pa tako papagajsko imitira izvirno zgodbo, da je že kar patetično. Če si želite ogledati dobro predelavo, si raje oglejte The Ring.

THE STRAIGHT STORY

Ravno ko smo se navadili sloga Davida Lyncha, nas ta udari po glavi z nečim, česar mu niti v sanjah ne bi pripisali. 73-letni Alvin Straight, ki je že dolga leta sprt s svojim starejšim bratom, izve, da je ta hudo bolan in se odpravi na dolgo pot, da bi bratu stal ob strani in se pobotal z njim.

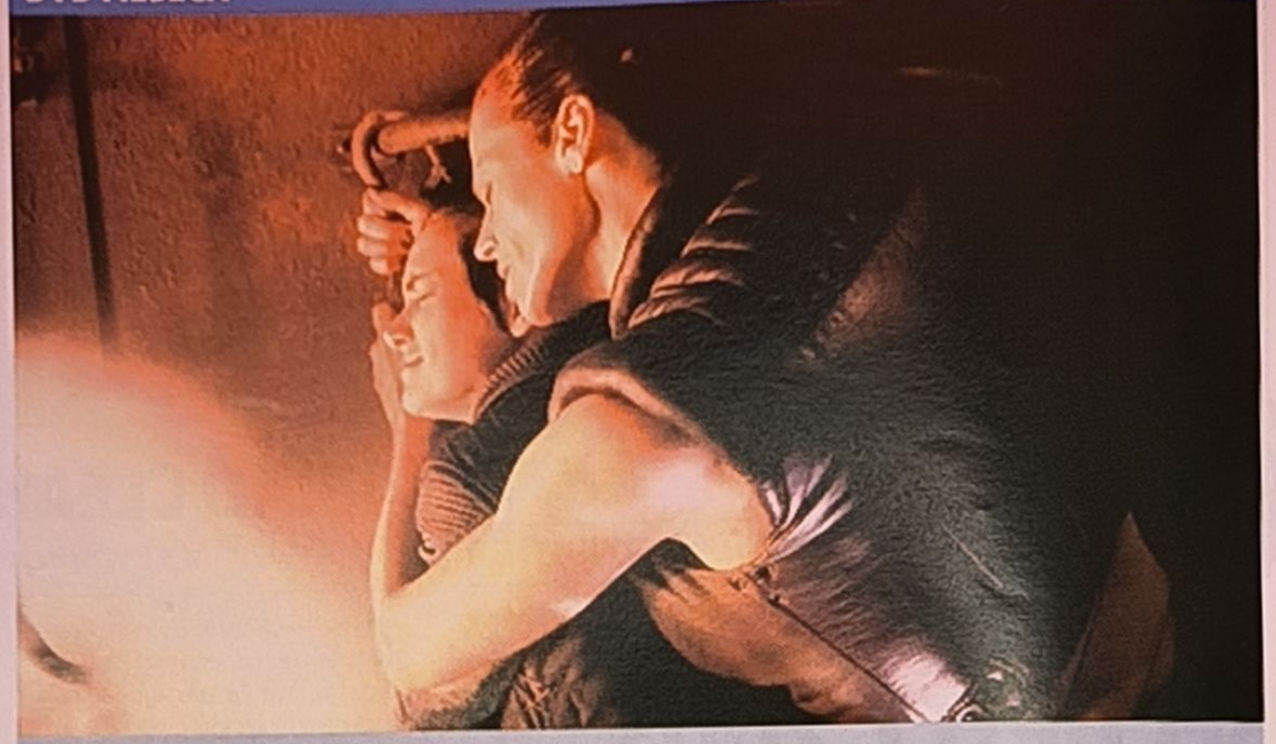
DONNIE DARKO

Če vam je bil všeč Naked Lunch, vam bo Donnie Darko še bolj. Donnie je mlad fant, ki ga preganjajo prividi ogromnega, morilskega zajca, ki ga sili v nasilna dejanja. A pozor ñ če nimate razumevanja za stvari, ki niso razumljive na prvi pogled, filma raje ne glejte, ker vas bo spravil ob živce.

O BROTHER, WHERE ART THOU

Eden od režiserjev fantastičnega Farga je ponovno udaril s prisrčno komedijo, ki pa bo brez podnapisov zahtevala kar nekaj napora. Zgodba spremlja tri kmetavzarske pobegle zapornike, ki iščejo skriti zaklad.

DVD MESECA



THE ALIEN LEGACY

Regija 1

Ko je leta 1979 Ridley Scott posnel film Alien (Osmi potnik) je ta nemudoma dobil celo hordo zvestih oboževalcev, ki se je z nadaljevanji le še večala. Prvi film je odlično prestal test časa in je še vedno ravno tako srhljiv in napet, kot je bil, ko smo ga kot mulci prvič gledali, nadaljevanja pa so pripomogla k temu, da ima serija danes prav kultni status.

Vse se torej začne na rudarski ladji Nostromo, ki na poti domov s planeta Acheron prejme klic na pomoč neznanega porekla. Kane na planetu odkrije kolonijo čudnih jajc in je deležen napada "zarodka", ki v njegovem prsnem košu zraste v pošast, ki nato prosto teka po ladji in ubija vse, kar ji pride pod prste. In to je šele začetek...

V nadaljevanjih se poročnica Ripley (Sigourney Weaver) vsakič znova srečuje s stvorom, ki je pogubil njeno prvotno posadko in se celo žrtvuje za prihodnost človeštva, in to samo zato, da bi jo v zadnjem delu ponovno obudili v življenje, tokrat s kombiniranimi geni prav tistega nezemeljskega bitja, proti kateremu se je toliko časa borila.

→Podrobnosti

Paket vsebuje Alien, Aliens, Alien3 in Alien Resurrection
Slika Widescreen 2,35:1, Aliens 1,85:1
Zvok THX, DS 5.1
Dodatki Izbrisane scene, komentarji režiserjev, intervjuji z igralci, producenti in režiserji, posnetki s snemanj

PCFOcena

"Ena najboljših ZF srhljivih serij v enem paketu predstavlja sanje marsikaterega ljubitelja."

Film **90%** Disk **90%**

FROM HELL

Regija 2

Jack Razparač buri duhove svetovne javnosti še danes, več kot 120 let po zadnjem umoru, ki ga je zakrivil. Zgodba se vrti okoli mladega, a izjemno talentiranega inšpektorja Scotland Yarda, ki raziskuje te umore, zasnovana pa je na eni od teorij, kdo bi naj bil morilec in kakšen bi naj bil razlog za umore. Napeta zgodba s precej nepričakovanim zaključkom je odlično in predvsem povezano podana in za spremembo je tudi Whitechapel prikazan tako umazan, kot je očitno bil v tistem času.

Film **82%**
Disk **70%**

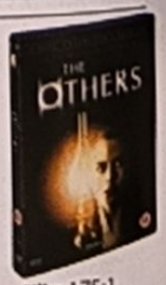
Slika Widescreen 2,35:1
Zvok DTS, Dolby Digital 5.1
Dodatki Izbrisane scene, komentarji režiserja, producenta in igralcev

THE OTHERS

Regija 2

Ob koncu 2. svetovne vojne živi mlada (domnevno vdova) Grace z dvema otrokoma v veliki hiši na britanski obali. Otroka sta izjemno občutljiva na svetlobo, zato je hiša stalno v temi. Ko ji potrka na vrata zanimiv trio služabnikov, se pričnejo v hiši dogajati čudne stvari. Ko se Grace končno sprijazni z dejstvom, da v hiši straši, se mora sprijazniti še s tem, kdo straši. Napeta in srhljiva zgodba vas bo držala zalepljene pred zaslone od začetka do konca.

Film **88%**
Disk **75%**



Slika 1,75:1
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Predfilm, intervju z Nicole Kidman in režiserjem, izrezane scene

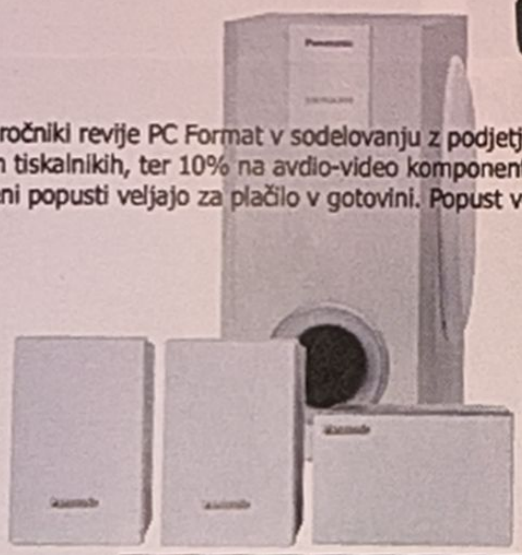
Aroba d.o.o.

do **20%** popust za nove naročnike na revijo PC Format !!!

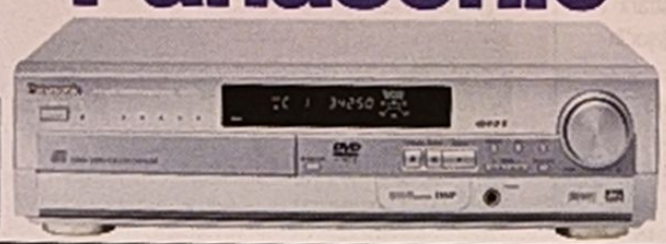
INFO : 080 / 1590

Za nakup Panasonicovih izdelkov v podjetju Aroba d.o.o. novi naročniki potrebujete le kartonček z izpolnjeno naročnino ali pa pustite svoj naslov pri nakupu izdelka !

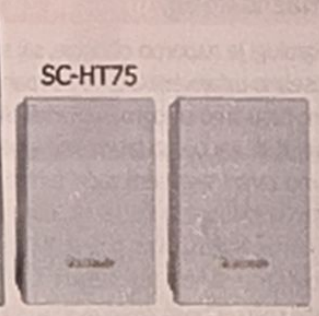
Novi naročniki revije PC Format v sodelovanju z podjetjem Aroba d.o.o. prejmejo 20% popusta na določenih modelih telefonov, faksih in tiskalnikih, ter 10% na avdio-video komponentah Panasonic.
Omenjeni popusti veljajo za plačilo v gotovini. Popust velja na cenik z dne 1.9.2002.



Panasonic



SC-HT75



Aroba d.o.o., Šmartinska 152, BTC hala E, 1000 Ljubljana Tel: 01/5484848, Fax: 01/5484849, splet: www.aroba.si

Mobilnost še nikoli ni bila tako dostopna.

intel inside pentium 4

Satellite 1410-604

- multimedijski prenosnik, dostopen vsem
- 14"TFT/256MB/30GB/ CD-RV/DVD/XP Home
- Toshibina kvaliteta za neverjetno nizko ceno
- 2 letna garancija
- darilo - torbica

cena:
311.900 SIT brez DDV
(374.500 SIT z DDV)

PDA e330/e740

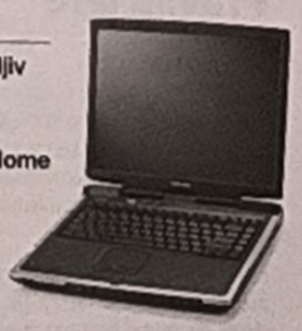
- preverjena Toshibina kvaliteta tudi v dlančnikih
- e330: najtanjši in najlažji dlančnik na tržišču 125x80x12.4mm, 140g
- e740: najzmogljivejši procesor Intel® PXA.400 integrirana brezžična mreža (WIFI 802.11b) SecureDigital (SD) in CompactFlash II (CF) razširitveni reži
- 2 letna garancija

cena za PDA e330:
106.900 SITbrez DDV
(127.900 SIT z DDV)

Satellite 2410-304

- želite kvaliteten in zelo zmogljiv multimedijski notesnik z velikim 15" zaslonom in DVD/CD-RW enoto, ter sprejemljivo ceno z Win XP Home
- 2 letna garancija
- darilo - torbica

cena:
459.900 SIT brez DDV
(551.900 SIT z DDV)



Izberite svobodo.

TOSHIBA

INEA

Za več informacij o notesnikih Toshiba obiščite našo spletno stran: toshiba.inea.si

INEA - generalni zastopnik in uvoznik računalnikov TOSHIBA, tel.: 01 513 81 28, faks: 01 513 81 60, Stegne 11, 1000 Ljubljana.

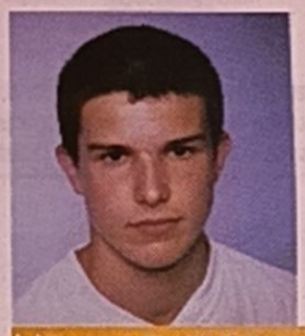
Računalniki podjetja Toshiba uporabljajo pristni Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Intel, the Intel Inside logo and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Igre

Novice/Napovedi/Opisi
Vedno prvi za igre

Mone založniške!



Tomaž Bartolj, urednik za igre

Za igrologi je naporno obdobje, saj smo sestavili tako posebno izdajo, kot tudi te natrpane rdeče strani. V tem času smo se ogromno vrteli okoli prihajajočih iger in se slinili, kaj bomo lahko šele igrali.

Ravno zaradi tega sem začel tuhtati, kaj hočejo doseči razvijalci in založniki, ko slovesno napovedujejo izid npr. konec maja 2003, potem pa se izkaže, da bodo njihovi favoriti prišli šele s prijaznimi zimskimi možmi.

Nedvomno si želijo zastonjkarsko oglaševanje izdelka, saj roko na srce, igričarski novinarji omenimo tako rekoč vse obljube in napovedi. Vsakič ko se razpišemo o nastajajočem izdelku, si določen del bralcev to igro zapomni in jo pripiše na nakupovalni seznam. Vendar...

Vsako nategovanje ima meje. Nekateri jih preprosto prekoračijo in začnejo dosegati obraten učinek. Vzemimo za primer *Duke Nukem Forever*. Ne dvomim, da vas veliko še vedno nestrpno pričakuje ta naslov, vendar po lestvicah sodeč podpora pada, saj nihče nima rad, da ga v nedogled vlečejo za nos. Ampak ne obupajmo – navsezadnje so številni še vedno mož beseda in morda se bo tudi *Duke* izkazal za biser.

bartolj@videotop.si

Pravila igre

Dokončane igre
Različica igre, katere opis berete v *PCFormatu*, je gotovo končana. Testiranje igre brez vseh podrobnosti, ki jih bo vključevala prodajna različica, bi bilo neumno in nezanesljivo.

Poštenost
Naravnost obožujemo igre, vendar zaradi tega do njih nismo nič manj strogi. Vsaki igri bomo prilepili oceno, ki si jo dejansko zasluži.

Strokovnost
Vsak opisovalec je strokovnjak za zvrst, ki jo je opisal, zato se lahko zanesete na njegovo mnenje.

Najboljše med najboljšimi
Igra, pri kateri bomo dvignili oba palca in se na široko nasmejali, je resnično vredna visoke ocene in vaše pozornosti.

Nagrade
Igro, ki bodo po našem mnenju še nekaj časa standard v svoji zvrsti, boste prepoznali po tem znaku ob njenem naslovu.

VROČE NOVICE...

Poletje je tu. Ops, pomota, vročina prihaja od teh naslovov!

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Iz evropskega bojišča se selimo na Pacifik.

Če bi morali izbrati igro, ki najbolje ponazarja razmere med drugo svetovno vojno, bi kot iz topa izstrelili: *Medal of Honor: Allied Assault*. Sedaj bo ta ljubljenček občinstva dobil nadaljevanje.

V začetku marca so pobje pri EA naznanili, da bodo za konzole razvili *MOHAA: Rising Sun* in kot lastnik PC-ja sem ob tej novici začel nestrpno mencati, saj ni bil nikjer omenjen moj najljubši medij. Toda le nekaj dni kasneje, je bog odprl največje okno in se lastnikom računalnikov na široko nasmejal...

Dobili bomo namreč povsem posebno igro, ki se bo razlikovala od konzolnega nadaljevanja in se bo, kot lahko sklepate že po imenu, odvijala na Pacifiku. Če smo malo natančnejši – začela se bo s trenutkom, ko se je zgodil s(i)loviti napad na Pearl Harbor.

Po bojiščih ob Pacifiku bomo spremljali zgodbo mladega prestrašenega fanta, ki pa bo na koncu že prav prekaljen maček, ves čas pa ga bo spremljalo ducat prijateljev, ki bodo igrali pomembno vlogo pri podajanju vzdušja polne zgodbe.

Čeprav grafika še naprej sloni na grafičnem srčku iz *Quake III*, so razvijalci izvirno kodo povsem spremenili in omogočili, da se lahko naenkrat izriše več objektov, kar bo za slikovite prizore v znanem oporišču vsekakor potrebno.

Igra se bo držala preverjenega recepta in bo ponudila napeto doživetje, za kar bodo poskrbeli številni skriptirani dogodki, avtorji pa obljubljajo, da bomo do teh vnaprej določenih situacij lahko prišli po nekaj različnih poteh.

Igro so začeli razvijati takoj po izdaji *Spearheada*, pomagajo pa si tudi z nekaterimi elementi ustvarjenimi za *Rising Sun*, zato jo bomo lahko ugledali že januarja 2004. Slišijo se še šepetanja, da bodo tako lastniki konzol, kot tudi mi dobili še po eno nadaljevanje pacifiških zgodb. Časti bo torej na pretek!

www.ea.com

Spoznajte PCFormatove igrologe ...

Tomaž Bartolj se je na začetku meseca nekoliko ukvarjal z *Unreal II*, nato pa je v njem vzplamtela pristna strateška duša in omislil si je *C&C Generals*. Glede na to, da je oboževalec serije *C&C* nam verjetno ni treba dodati ničesar. Njegove srečne, žareče oči povedo vse!

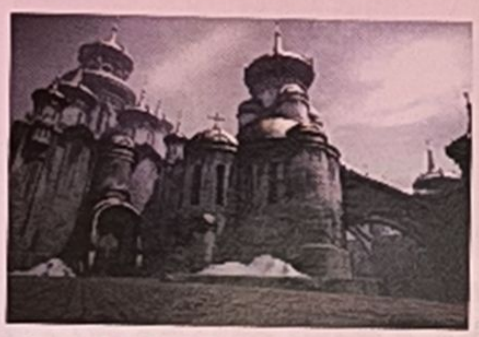
Andrej Skaza se je že privadil na novo delovno okolje in krepko poprijel za delo za posebno izdajo. Kljub temu mu je ostalo dovolj časa, da se je odpravil v svet poln bleščavih dogodkov, nevarnosti in prebivalcev, ki niso s tega sveta. Ne ni bil v Beli hiši, igral je *Unreal II*.

Mark A. Štor se je ta mesec ukvarjal predvsem s *Freelancerjem*, ki ga je tako prevzel, da sploh ni opazil, da že šest ur klati nasprotnike z neba. Še vedno pa ostaja najbolj zavzet NHL-ovec v Sloveniji, saj se poleg svoje lastne online lige udeležuje tudi tistih preko luže.

Ivo Vidergar je ta mesec preizkusil veliko stvari, a se le zmdoval in na koncu poprijel za *Quake III*. Njegovo ostro kritiko so morale poslušati igre, kot sta *Age of Wonders II* in *C&C*. Kljub izbirčnosti se nam zdi, da se nekje globoko v njem skriva strateg. Ga še iščemo...

Barbara Banović postaja hujša kot Ivo, saj trmasto vztraja pri MUD-u *Hidden Worlds*. Skrbi nas, da bodo njene oči od samega buljenja v črke zakrknile in ne bodo prenesle podobe sodobnih iger. Jo bomo že počasi privadili – najprej *Tetris*, nato *Hugo* itn.

Nikola Janković je največji oboževalec serije *Champ Manager*, kar jih poznamo. Ko ga je dobil v roke za opis, je bilo zanj konec realnega sveta – izgubil se je v razpredelnicah. Pravzaprav je čudež, da si je sploh odtrgal toliko časa, da smo to številko izdali.



SYBERIA 2

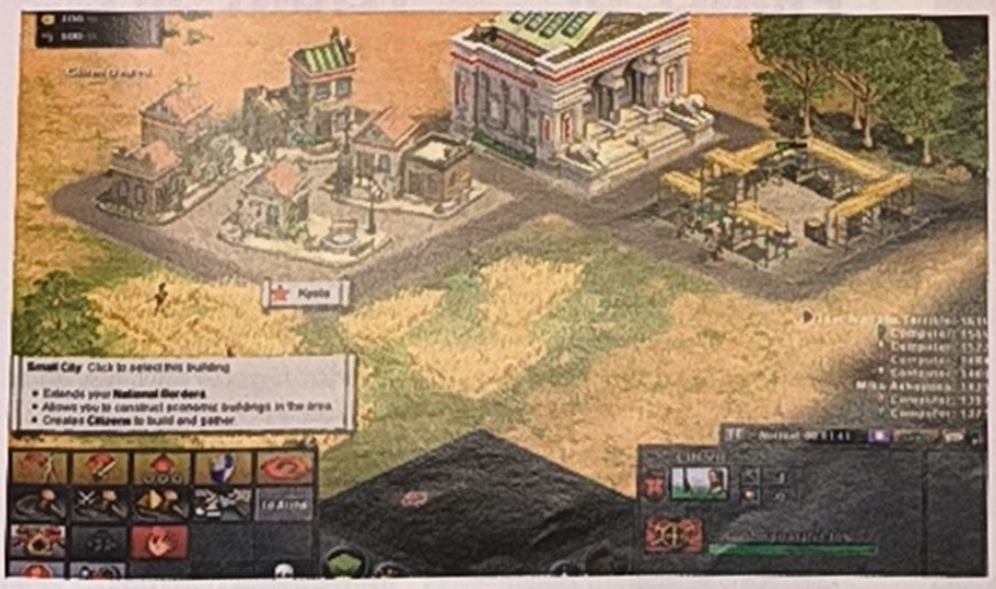
Okoli *Syberie* se je lomilo ogromno kopij. Za nekatere biser, za druge popolno mrtvilo. Kar koli že je – je ena izmed redkih predstavnic izumirajočega žanra pustolovščin. Drugi del je nadaljevanje v pravem pomenu besede, saj bomo še naprej spremljali Kate Walker ter srečali nekaj že znanih likov. Razvijalci obljubljajo, da bodo poskrbeli za odlično zgodbo z velikim preobratom, še bolj razgibano doživetje in predvsem življenja polno dogajanje. Tudi grafika bo deležna popravkov in dobili naj bi precej bolj globoko igro, ki bo navdušila širše množice. Razvijalci so povedali še, da bo to zagotovo zadnja Syberia, da pa bomo verjetno še kdaj ugledali Kate. Igro pričakujemo oktobra.

www.microids.com

NOLF: DOOMSDAY

O igri, ki je pobrala številne nagrade, se zadnje čase ni veliko govorilo. Sedaj se stvari spreminjajo. Obeta se nam namreč dodatek za večigralstvo, imenovan *Doomsday*, ki bo omogočil Team Deathmatch ter nov način igranja, ki bo sporminjal na Capture the Flag – ekipa si bo morala pridobiti tri dele za uničevalno napravo, medtem ko bodo ostali to skušali preprečiti. Dodanih bo deset novih map in bolj uravnovešena orožja. Kmalu naj bi ogledali tudi posebna orodja za izdelavo stopenj, s čimer skušajo poživiti mod sceno. Govori se tudi o nadaljevanju, kjer prvič ne bomo igrali s Cate Archer, čeprav jo bomo pogosto videvali. Vsekakor bomo na ta naslov zelo pozorni.

http://nolf2.sierra.com/



RISE OF NATIONS

Igra je tihi favorit za naskok na prestol strategij. Njeno glavno orožje bo zmes vsega, kar smo lahko kdaj ugledali – potezna strategija, realnočasovna izkušnja, spektakularne bitke, prazgodovina, prihodnost, diplomacija... Imela bo vse to in še več! Igra bo zajemala več kot 6000 let zgodovine, kar pomeni, da se bomo lahko borili v vseh obdobjih in da s tega vidika ne bo nihče razočaran. Vključenih bo 18 različnih narodov (od Aztekov, Inkov, Rimljanov pa do Nemcev, Rusov, Japoncev...) in kot se spodobi, bodo imeli vsi svoje značilne enote kot tudi različne dispozicije za preživetje skozi zgodovino. Lahko bomo pristopili bolj na trgovski način, se preizkusili v diplomaciji, ali pa oboje uporabili le kot privesek pri vojaškem delovanju.

Na voljo bo precej misij za uvajanje, ogromna kampanja, v kateri bomo pridobivali ozemlje za ozemljem in si skušali pridobiti imperij, manjkalo pa ne bo niti večigralstvo in, po posnetkih sodeč, lep izgled. Sliši se kot strateški raj, če bo le vse to mešanje do sedaj videnih odlik strategij uspelo!

www.riseofnations.com

>>LESTVICE IGER

Tole so vaši ljubljenci!

TRENUTNO IGRATE

1. Grand Theft Auto 3
2. Mafia: City of lost Heaven
3. Half Life: Day of Defeat
4. Splinter Cell
5. Neverwinter Nights
6. Gothic
7. Unreal 2: The Awakening
8. C&C Generals
9. Age of Mythology
10. NBA Live 2003

Oddajte svoj glas na www.pcformat.si.net

TRENUTNO ČAKATE

1. Doom III
2. GTA: Vice City
3. Deus Ex 2: The Invisible War
4. Gothic 2
5. TOCA 3 Race Driver
6. Duke Nukem Forever
7. Colin McRae Rally 3
8. Halo: Combat Envolved
9. Max Payne 2
10. Star Wars Galaxies

Oddajte svoj glas na www.pcformat.si.net

KONČANO, KO BO KONČANO

Najbolj natančen vodič do datumov izidov.

Tropico 2	Take 2	April
X-Men: Wolverine's Revenge	Activision	April
Ghost Master	Empire	April
Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	Maj
GTA: Vice City	Take 2	Maj
XIII	Ubi Soft	Maj
Medieval: Total War - Viking Invasion	Activision	Maj
Rise of Nations	Microsoft	Maj
The Sims Superstar	EA	Maj
MotoGP 2	THQ	Maj
SWAT4: Urban Justice	Vivendi	Pomlad
Star Wars: Galaxies	Activision	Pomlad
Counter Strike: Condition Zero	Vivendi	Pomlad
Breed	CDV	Pomlad
Republic The Revolution	Eidos	Pomlad
Colin McRae Rally 3.0	Codemasters	Junij
Red Faction II	THQ	Junij
Vegas: Make It Big	Empire	Julij
Flight Simulator: A Century of Flight	Microsoft	Julij
Star Wars: Knights of the Old Republic	Activision	Poletje
Stansley & Hutch	Empire	Poletje
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Revolution	Oktober
Commandos 3	Eidos	Jesen
Halo	Microsoft	Jesen
Four Horsemen of the Apocalypse	3DO	Jesen
Far Cry	Ubi Soft	Jesen
Rome: Total War	Activision	Jesen
Max Payne 2	Take 2	2003
Hidden and Dangerous 2	Take 2	2003
Full Throttle II	LucasArts	2003
Worms 3	Activision	2003
Deus Ex 2: Invisible War	Eidos	2003
Black & White 2	Electronic Arts	2003
Doom III	Activision	2003
The Movies	Activision	2003
Thief III	Eidos	Božič
Warhammer Online	Games Workshop	Pomlad 2004
"WWIIERTS" (delovni naslov)	Codemasters	Pomlad 2004
World of Warcraft	Vivendi	Pomlad 2004

>>ONLINE IGRE

Dobrodošli v svet digitalne zabave.

ONLINE IGRA MESECA

ASHERON'S CALL 2

Vzamemo igranje vlog, ga postavimo na internet, odmečemo ves nepotreben balast, ki ga zvrst nosi s sabo in z njim straši novince – kaj dobimo? Tako je, tomesečnega zmagovalca. Igra, ki pozna samo večigralstvo, za katerega moramo plačati 15 USD mesečno vsekakor upraviči te stroške. Ponudi dogajanja polno in igralcu sila prijazno izkušnjo.

V drugem delu se po uničenju površja spet splazimo iz podzemlja in kot pripadnik ene izmed treh ras (ljudje, Lugbani, Tumeroki) začnemo obnavljati svet. Borbe s pošastmi, ustvarjanje zavezništev in reševanje pestrih nalog, s katerimi si pridobivate izkustvene točke, so na dnevnem redu, prav tako pa tudi naslanjanje nad prekrasno podobo, ki ji ne manjkata niti dnevni ciklus in vremenski pojavi. Privržencev je bilo že takoj po izidu dovolj, zato vam ni treba skrbeti, da bi naleteli na neposeljen svet. Prav nasprotno! Ko bosta nečemu želeli prodati z lastnimi rokami izdelano opremo (večino je sicer dobimo iz pobitih nasprotnikov), se boste morali za ceno pogajati z živim nasprotnikom, saj računalniških likov skorajda ni. Tarnati nimamo skoraj nad ničemer, če pa smo že zares pikolovski, lahko ošvrknemo nedodelan sistem inventarja in občasno hroščatost. Toda za to nam glede na obljube o skorajšnjih popravkih ni treba pretirano skrbeti. Pač igra za množice. Srečne množice!

SPALNIČNA INDUSTRIJA MODOV

PAINKEEP ARENA 3

Team Evolve je pred kratkim svetu pokazal najnovejšo še beto različico *Painkeepa* in vse po vrsti prisilil k navdušenemu ploskanju. Mod se je izkazal za izjemno brutalno izkušnjo, pa če se pogovarjamo o enoigralski ali večigralski izkušnji. Predstavi številna nova izvirna orožja, nove inteligentnejše in bojaželjnejše bote ter je sposoben ustvariti pravi šov. Igra že sedaj obsega kar 24 različnih map, primernih tematičnih in kot ustvarjenih za deatmatche, obljubljeni pa so še novi dodatki.

Za Quake III Arena www.planetquake.com/teamevolve

SECRETS REVEALED

Pozabite *Generale*. OK, ne zbrišite jih, a lahko na plano zopet privlečete *Red Alert 2*. Tale mod za dodatek *Yuri's Revenge* je uresničenje želja vseh ljubiteljev *C&C*. Na voljo so nam kakopak nove enote ter izvirne misije, ki so združene s šestimi novimi načini igranja, kar je vsekakor razlog za širok nasmešek. Ne manjkata niti nabildana umetna inteligenca ter zabojniki raztreseni po bojišču, ki vsebujejo najrazličnejše dobrote za našo vojsko. Mod stisne še nekaj soka iz odličnega dela in prava škoda je, da ni izdelan kar za *Generals*.

Za Red Alert 2 www.cannis.net/yuri

BAND OF BROTHERS

Igra mačke z mišjo je zanimiva predvsem za plenico, zato bi bilo lih in zabavno enkrat videti, kako situacijo doživlja mali glodalec. Tale enkratni mod vam omogoči prav to. Kar pomnite se – ne boste miš, temveč boste vlogo lovca zamenjali za položaj plena. Doživite enkratni *Ghost Recon* skozi oči teroristov in se postavite na robu samari. Duhom. Zvesto poustvarjene stopnje in branjenje položaja, a borbà za drugo stran. Res dobra ideja in izpeljava!

Za Ghost Recon http://users.bigpond.net.au/jacks_joint/gr_default.htm

CODENAME EAGLE

Prepogosto prezrti naslov Take 2 iz leta 1999 je s tem novim modom za *BF1942* znova obujen. Vsebuje tri različne načine igranja, za *CE* značilno orožje in vozila ter znano *CE* mapo No Mans Land (nikogaršnja zemlja). Res dolgo smo morali čakati, da se je navdušenec nad Eaglom vendarle odločil svetu pokazati, kaj zmuja. A bolje pozno kot nikoli, saj bi bilo škoda zamuditi vso to akcijo, bi pa nekoliko lažje pogrešili pogoste hrošče, ki pestijo mod.

Za Battlefield 1942 www.battlefield1942.org

THE MOVIES

Peter Molyneux je nedvomno eden največjih talentov igričarske industrije, kar je zagotovilo, da *The Movies* ne bodo zgolj še en zmazek, temveč igra, ki nam bo povrnila zaupanje v *Tycoone*. Potem ko so nekateri že začeli dvomiti v izid te simulacije Hollywooda, nas je te dni razveselila novica, da bo Activision založnik za ta naslov. Na režiserski stolček se bomo predvidoma lahko sedli v začetku 2004 in prevzeli vse, kar je povezano s snemanjem in trženjem filmske uspešnice. Izbrali bomo temo filma, kraj snemanja, igralce, način reklamiranja ter ves čas debelili svoj šparovček. Sedaj lahko mirno spimo, saj je izid zagotovljen!

www.lionhead.com

COLIN MCRAE RALLY 3

Izid bržkone najboljšega rallya za PC je potrjen za poletje – natančneje za junij. Tretji del prinaša izboljšano grafiko (pričakujemo okrogla kolesa), nove podatke ter avtomobile, kot so Mitsubishi Lancer EVO 7, Subaru Impreza, Citroen Xsara, Ford Puma Rally, Citroen Saxo, Fiat Punto in Ford RS200 ter nagradna vozila. Poudarek bo na Colinovi ekipi in njegovem Fordu, vendar bomo lahko vozili tudi preostale modele na osmih različnih progah oz. kar 56 stopnjah. Deležni bomo še izboljšanega fizikalnega modela (avto bomo lahko tako sesuli, da ne bo več vozen) ter pestrejše zvočne podlage.

www.codemasters.com/colinmcrae3

PRINCE OF PERSIA

Serija *Prince of Persia* je dolgo časa mirovala, a sedaj se bo Feniks zopet otresel pepela. Igra bo akcijsko pustolovska ter se bo odvijala, kje drugje kot v Perziji, kjer bomo spoznavali značilno arhitekturo in skakali po podzemskih blodnjakih. Izdelek bi naj ugledali konec leta, gotovo pa vas bo navdušilo dejstvo, da na njem dela ekipa, zadolžena za odlični *Splinter Cell*. Pri reševanju sveta pred veliko nevarnostjo bo fante srečeval številne zanimive like in med njimi bo zagotovo kakšna mikavna, v tančice ovita lepotička. Vsekakor igra, o kateri bomo še pisali.

www.ubi.com

FLIGHT SIM 2004

Letos mineva sto let od prvega poleta z letalom ter 20 let odkar smo lahko igrali prvo letalsko simulacijo iz Microsofta. V počastitev obletnic so se pri največji programerski hiši odločili, da izdajo novi *Flight Simulator*. Ta nam bo omogočil spoznati razvoj jeklenih ptic od začetkov do današnjega dne. Med 24 različnimi modeli bomo našli vse, od bombnika iz prve svetovne vojne, pa do danes aktualnega Boeinga 777-300. Da bo izdelek dal občutek proslavljanja obletnice, bo dodano še večpredstavnostno gradivo, prek katerega bomo spoznavali letala in zgodovino.

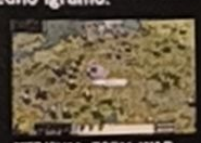
http://www.microsoft.com/games/

●●●PRIPOROČAMO●●●

Igre, ki jih še vedno igramo.

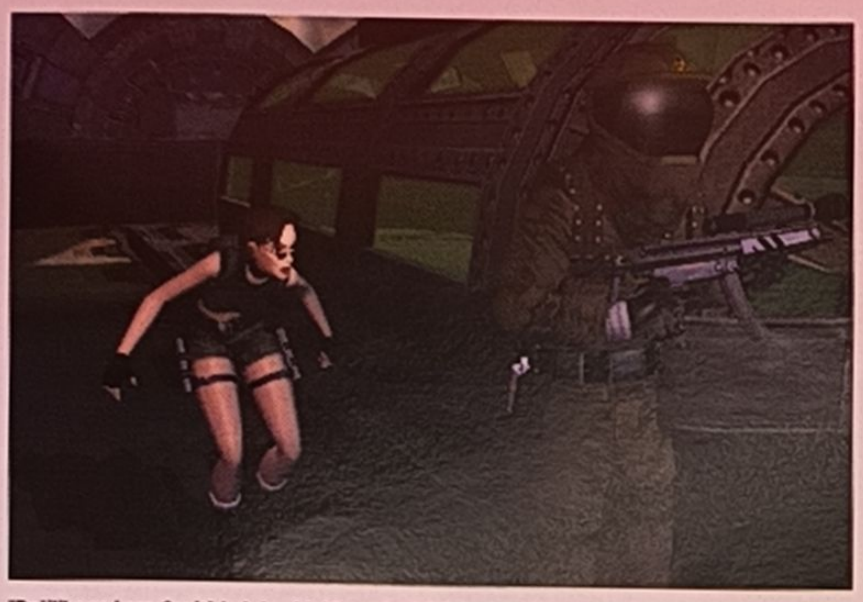
SPLINTER CELL
PCF 12, 90%
Vojaška tholupščina, ki vas bo navdušila tako z grafiko, kakor tudi z novostmi v igralnosti. Ekipa Toma Clancyja se je znova izkazala.

C&C GENERALS
PCF 12, 87%
Tomaž je ta mesec sicer preigral morje iger, vendar se je vedno znova vračal nadaljevanju Westwoodove strategije. Vredno ogleda.



MEDIEVAL: TOTAL WAR
PCF 7, 93%
Po mnenju članov uredništva PCFormata tudi uradno najboljša igra vseh časov. Mešanica strategije in taktike, kot se šika in igra, ki je preprosto ne smete zamuditi.

IGI 2: COVERT STRIKE
PCF 12, 88%
Andrej jo je prejšnji mesec preigral in opisal, nato pa se v igro tako vzel, da je ves mesec postopal po senicah. Odlična kombinacija vojaške in tholupske igre.



"Pošiljka za Laro Croft! Je kdo videl Laro Croft? Prinašam ji namreč mitraljez..."

DATUM IZIDA MAJ 2003

TOMB RAIDER
THE ANGEL OF DARKNESS

Institucionalizirana deklina se vrača.

Gre za serijo, ki je mladoletnike rajcala z deklino, oblečeno v tesno oprijete cunje in oboroženo z dvema Desert Eagloma. Zadevo tako ali tako že poznate, le da sedaj serija doživlja preporod pod trdo roko Adriana Smitha, vodilnega oblikovalca platformskih iger.

Nič ni hujšega, kot če med nošenjem plinske maske izgubite kontaktno lečo.

Kaj je novega?

Core Design so serijo oživili za najnovejšo konzolno in računalniško strojno opremo, uganke s kockami in mrežaste stopnje pa so zamenjali za nekaj bolj rafiniranega. Kot pravi Adrian: "Ponujamo visoko stopnjo interakcije z okoljem, igra je veliko bolj vsestranska, stopnje pa bolj organske, bolj resnične." To sovpada s spremenjeno dinamiko: Lara je veliko bolj pustolovska in celo – govori.

"Pogovor spremeni potek igre glede na vaš način igranja," razlaga Adrian. "Lahko ste pasivni ali agresivni, reakcija računalniško vodenih likov pa določa vaš napredek." V praksi sistem dopušča veliko bolj dinamičen pristop k ugankam. V enem od zgodnjih segmentov Lara išče zvezek. Lastniku lahko zagrozite, vendar cilja ne boste dosegli, če ne boste preiskali sobe.

Tukaj je tudi novi igralni lik, Kurtis. "Kurtis je drugačen od ostalih," pravi Adrian. S seboj nosi Chirugai, orožje, ki ga v letu nadzoruje s telekinetičnimi sposobnostmi. Gre torej za smrtonosen metafizičen frizbi. Med igro preklapljate med Laro in Kurtisom, zgodba pa postaja vse bolj zapletena.

Seveda vse to napoveduje velikansko igro. *The Angel of Darkness* nikoli ni bil mišljen kot igra, ki jo preigrate v sedmih urah. Naš izvirni cilj je bil petindvajset ur, sedaj pa smo že bližje petintridesetim.

Za kulisami

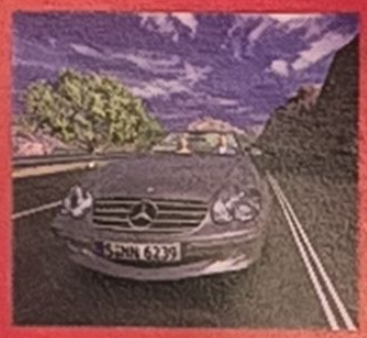
Sicer so kritiki ponavadi navdušeni nad skriptiranimi dogodki, nas pa vsekakor bolj zanima zgodba. Ta je nekaj posebnega, saj Laro na začetku obtožijo umora njenega mentorja, Wernerja Von Croya. Od tu naprej Larina slava deluje proti njej in jo sili v vse bolj nenavadne okoliščine.

Core so ustvarili epsko mitologijo, ki pripoveduje o starodavnih Nephillimih, ki ponovno oživijo kot zlobni Cabali, vpleten pa je tudi Eckhardt. "Vedno mi je bila všeč zamisel o družbi, ki hodi med nami, kot v filmu Blade, in to lepo sovpada z zamislijo o Nephillimih," pravi Adrian. "Všeč so mi domišljijski elementi – obdelali smo že 90 % vseh potrebnih elementov. Realizem vas tako zlahka ujame." Opis pričakujte kmalu.

PCF

>> KAKO NAPREDUJEJO

Najbolj ažurne novice o razvoju prihajajočih iger.



MERCEDES BENZ WORLD RACING

Razvoj TDK Interactive
V vojni so, niso v vojni, v vojni so... Sicer so kandidati za "najbolj kaotično zgodovino 20. stoletja", vendar smo lahko o Nemcih prepričani v nekaj – odlično avtomobilsko industrijo. Zato je čas, da dobimo igro, ki bo proslavila te njihove dosežke.
Oni pravijo April
Mi pravimo Nekoliko pozneje...
Napredek

THE SIMS SUPERSTAR

Razvoj Maxis
Da, tudi mi smo mislili, da imamo Simsov vrh glave. A ravno ko je simulator ljudi pričel dosegati konec, se pojavi najbolj zanimiv dodatek. Predstavlja življenje slavnih Simskov s hollywoodskim bleščem in je najbrž najboljša stvar za vse ljubitelje rumenega tiska.
Oni pravijo 2. maj
Mi pravimo Prav gotovo
Napredek

MOTO GP 2

Razvoj Climax
Presenetljiva uspešnica lanskega leta – resnično smo menili, da motoristične simulacije ne morejo prikazati nič novega – je *MotoGP* uspel kljub neprizanesljivosti do začetnikov. Izgleda, da bo nadaljevanje tudi težko in hkrati zabavno, s še boljšim fizikalnim modelom.
Oni pravijo Junij
Mi pravimo Do konca poletja
Napredek

THE HULK

Razvoj Universal Interactive
Pazite se gama žarkov! Ne hodite blizu gama žarkov! Ne... Idiot. No, ko postanete zeleni in pričnete z golimi rokami trgati strehe z avtomobilov, se boste vsaj zabavali. The Incredible Hulk bo zapustil TV serije ter poleti stopil na kino platna. Seveda, tukaj bo tudi igra.
Oni pravijo Julij
Mi pravimo Ob izidu filma
Napredek

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Razvoj Mad Doc Et Al
Očitno se dogaja tudi največjim. Dodatek za lansko Id-jevo uspešnico je končal v košu, saj Id trdi, da ni dovolj dobro napredoval. Namesto tega bodo izdali večigralski dodatek, ki bo na voljo zastonj.
Oni pravijo Nikoli
Mi pravimo Nikoli ne reči nikoli
Napredek

↘DATUM IZIDA MAJ 2003

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Sedaj lahko vstanete, saj so vaše molitve uslišane. *GTA Vice City* prihaja na PC!

↘RAZVIJALEC
Rockstar Games

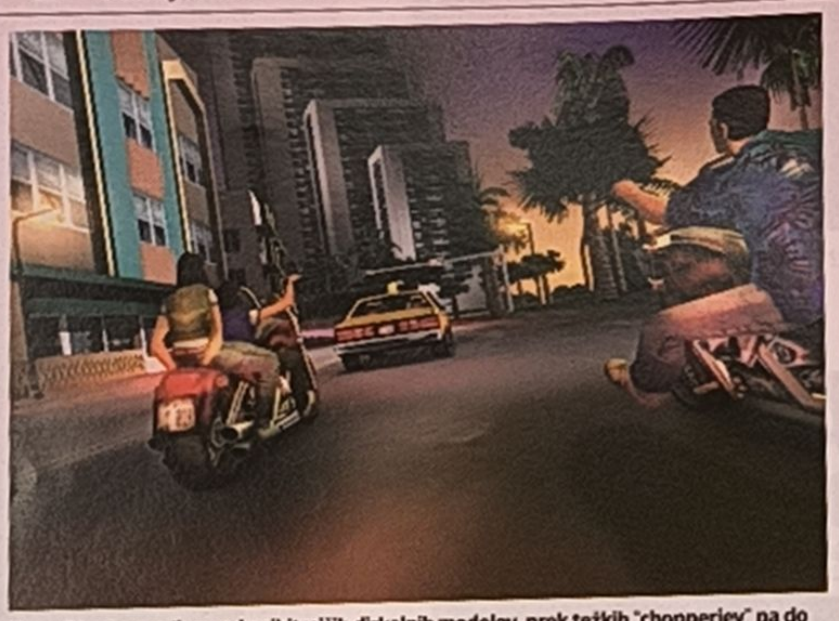
Podjetje je ustanovilo pet nadarjenih kolegov in obstaja od leta 1998, je pa v lasti Take 2. Rockstarovci so zadolženi za serijo *GTA* in verjetno je to vse, kar morate vedeti. Igra je potolkla vse prodajne rekorde, sedaj pa s polno paro delajo na *Vice City* za PC. Že sedaj se slišijo šepetanja, da bo ekipa začela delati tudi na novem projektu *GTA*, a nihče še ne ve, za kaj točno bo šlo bi končno splovilo svoje izdelke.

www.rockstargames.com
Založnik: Take-Two

Animacija gibanja bo precej bolj prepričljiva, deležni pa bomo tudi nekaterih novih potez in veliko novih lokacij.

BUM, BUM

GTA je precej krvava serija in se ne namerava prav nič spremeniti. V roke boste poleg orožij iz *GTA III* vzeli še razne pipce, mačete, palice za golf, izvijač (!) ter celo motorno žago. Pri "resnejšem" orožju boste lahko ugledali M16, Ruger, mitraljeze kot so Tec-9, MP5K in M60, raketo- in metalce plamenov, razne granate... Orožja bodo razdeljena v razrede (revolverji, mitraljezi, težko orožje...), nosili pa boste lahko le po enega predstavnika posamezne skupine. Precej je razlogov, da bo igra ponovno označena za nasilno, hkrati pa akcijsko, kot še nikoli!



Motorji bodo segali vse od najhitrejših dirkalnih modelov, prek težkih "chopperjev" pa do mini skuterjev, s katerimi si bomo lahko kot raznašalci pic služili denar.

V drugi polovici maja ponavadi že lahko uživamo v prvih poletnih dneh in začnemo načrtovati, kako bomo preživeli počitnice oz. dopust. S komer koli se že nameravate odpraviti, mu povejte, naj letošnje poletje ne poskuša spojiti vas in pojmov, kot so morje, hribi ali toplice. 16. maja bo med nas namreč udaril *GTA Vice City* in vseh oblik družabnega življenja bo konec!

Dobri obeti

Vice City je že kar lep čas na razpolago za PS2 in odzivi so eni izmed najboljših zadnje čase – igra osvaja najrazličnejše naslove v slogu prvaka meseca, leta ter ocene občutno nad 90%. Pri Rockstars so se vendarle odločili, da bodo to igričarsko poslastico prenesli tudi na PC-je in tako preprečili morebitne živčne zlome oboževalcev. Pri informacijah so zaenkrat silno skromni, a če smo realni, dobro verno, da lahko pričakujemo vse, kar je odlikovalo različico za konzole, zraven pa bomo deležni še lepše grafike ter po besedah razvijalcev, še številnih možnosti, s katerimi si bomo lahko igro precej prilagajali.

Vice City bo precej kompleksnejša kot je bil izvirni tretji del, kar se vidi že po močnejši zgodbi ter liku, ki naj bi vendarle dobil dar govora. Postavljeni bomo v *GTA* različico Miamija in sicer v 80. leta, ko je Tommy odsedel svoje ter zopet zaužil svež zrak in se po hitri poti vrnil v stare mafijske vode. Toda tokrat ne bo ves čas le lutka in kurirček, temveč bomo z misijami napredovali in korak za korakom prevzemali mesto glavnega "mafioza" v mestu. Prav to omogoča, da bodo misije precej pestrejše, kot so bile v tretjem delu, in bodo sposobne ponuditi več kot zgolj dirkanje od točke do točke. Po določenem času bomo priplezali že tako visoko, da bomo lahko celo kupovali posestva ter si lastili najrazličnejše beznice, taksi službo, filmski studio ter celo slačibare, ki bodo predstavljali reden vir zaslužka. Preden pa bodo te dejavnosti v naših rokah, bomo morali odigrati še določene misije, povezane z njimi, ki nam bodo omogočile dostop do vsega naštetega. Na tem svetu pač ni nič podarjenega...

Nekakšno polnadaljevanje najboljše akcijske igre minulega leta s sabo prinaša zelo širok nabor najrazličnejših požiralcev bencina in ostalih naftnih derivatov. Med najbolj zaželenimi kolesniki so zagotovo motocikli, ki jih bomo lahko ugledali v velikem številu in bodo silno hitri in okretni, a bo z njimi precej laže narediti kakšno nezaželeno akrobacijo in si tako odvzeti del življenja. Ukradli bomo lahko še množico novih hitrih avtomobilov, ki bodo močno sporminjali na Ferrarije in Porscheje, a verjetno bomo znamke zaman iskali, saj niso zakupljene. Usedli se bomo lahko še v najrazličnejše jahte, čolne in celo v helikopter ter si mesto, ki bo po trditvah kar trikrat večje od prejšnjega, ogledali tudi iz zraka. Kar zadeva prevozna sredstva nas čaka še ena velika dobrodošla sprememba – sedaj bomo lahko vozilo ustavili tako, da mu bomo prestrelili gume ali pa celo z natančnim strelom skozi šipo ustavili bitje srca voznika. Prizori, ko bomo z motorjem leteli 200 na uro in nam bodo modri angeli prestrelil zračnice, bodo zagotovo silno atraktivni.

K boljši vozniški izkušnji bo svoje dodal še izboljšan grafični pogon, ki bo med drugim dovoljeval večjo vidno razdaljo in s tem več časa za umik kakšnemu podivjanemu tovornjakarju.

Mi casa, tu casa

Lepo je slišati, da bodo sedaj stavbe dobile popolnoma novo razsežnost, saj bomo lahko vanje vstopili. Na voljo nam sicer ne bodo ravno vse, a zagotovo bomo lahko vkorakali v trgovine, hotele, gostilne in ostale zgradb, polne ljudi.

Prebivalci, kot tudi policisti, naj bi močno pridobili na inteligenčnem količniku in se bodo znali umikati, nas zaobiti in ne le gledati kot črvive klade, policisti pa bodo znali pri pregonih postaviti bolj premetene ovire.

Glasba se zopet vrača v obliki najbolj odtrganih radijskih postaj, bo pa še pestrejša, dolgotrajnejša in bolj polna humorja. Pravzaprav bo taka cela igra. Izkušnjo iz *GTA III* bo še nadgradila v vseh pogledih in nas popolnoma očarala. Sedaj lahko le še čakamo na več novic (med drugim pričakujemo, da bomo zvedeli ali bo obstajalo tudi večigralstvo) in pa seveda izid igre, ki preprosto ne more razočarati!

PCF

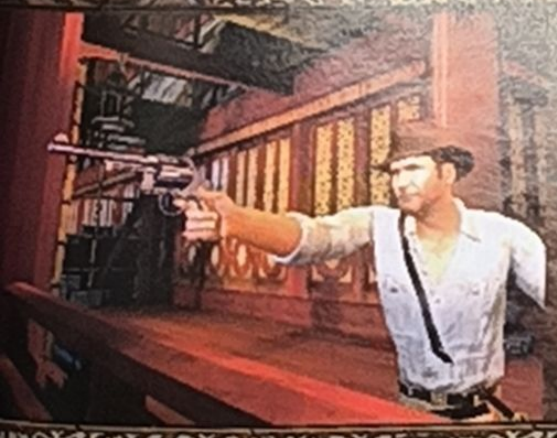
Na kopnem, v vodi ali pa v zraku - *GTA Vice City* vas bo osrečeval vsepovsod.

Čolni bodo odigrali precej vidno vlogo, saj se vse skupaj odvija ob morju.

YOUR REVOLVER HOLDS SIX BULLETS

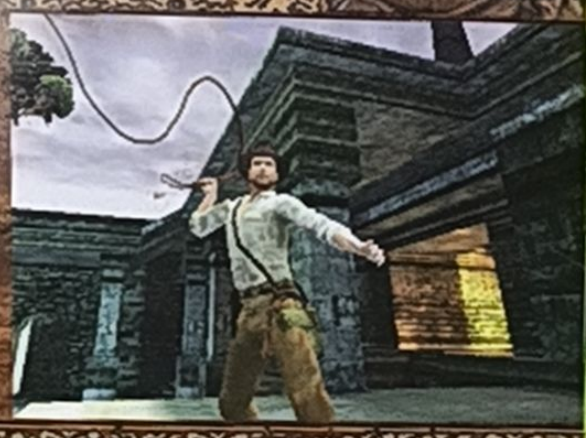
BUT YOUR FISTS

NEVER RUN OUT OF AMMO



INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Indiana Jones se vrača. Legendarni pustolovec. Pogumen odpadnik. In najbolj razbijaški arheolog, ki ga je svet kdaj videl. Pretepi, prebičaj in prebrcaj si svojo pot med nacisti, morilci, mističnimi bojevniki in prebivalci azijskega podzemlja in preveri, ali imaš tisto, kar je potrebno, da prideš do Srca Zmaja.



www.emperorstomb.com

Distribucija

VideoToP

www.videotop.si

PlayStation.2

XBOX

PC CD ROM

LUCAS Arts

© 2003 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2003 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. Screen image captures shown taken from Xbox video game system.

Official Indiana Jones website
www.indianajones.com

DATUM IZIDA APRIL 2003

TROPICO 2: PIRATE COVE

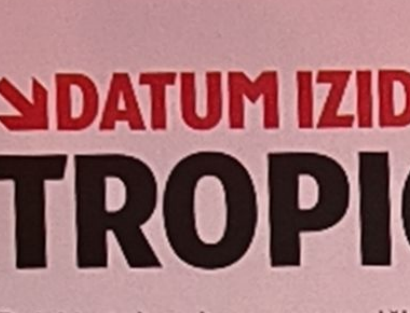
Rajski otok poln sonca, sodčkov ruma in bordelov. Rezervacije za dopuste že sprejemamo.

RAZVIJALEC
Frog City Software

Bill Spieth iz Frog City Softwara.

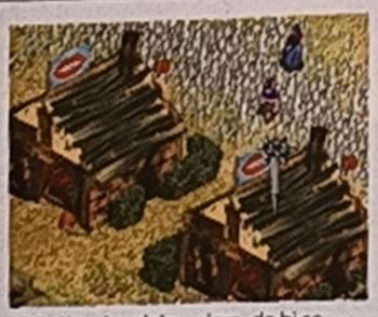
V svetu zabavne industrije je znano kar nekaj bratov, ki so zagotovilo za uspeh (Coen, Wachowsky, Gallup). Če pa se osredotočimo zgolj na računalniške igre, to velja predvsem za brata Spieth. Povezava s še eno znano programerko, Rachel Bernstein, v Frog City Software že sama po sebi zagotavlja novo uspešnico. Ekipa sodeluje nepretrgoma že od prve igre *Imperialism* (strategija postavljena v čas industrijske revolucije), kmalu za tem pa so naredili še nadaljevanje *Imperialism II: Age of Exploratation*, ki je postavila v center dogajanja raziskovanje Amerike. Nadaljevali so s *Trade Empires*, od strategij pa se nekoliko umaknili z *Mechwarriorjem 3* in igro *Nerf Arena Blast*. Lahko s svojim bogatim znanjem in talentom izkoristijo *Tropico 2*, da postanejo svetovno znana razvijalska skupina?

Založnik: Take 2 Interactive
www.frogcity.com/tropico2

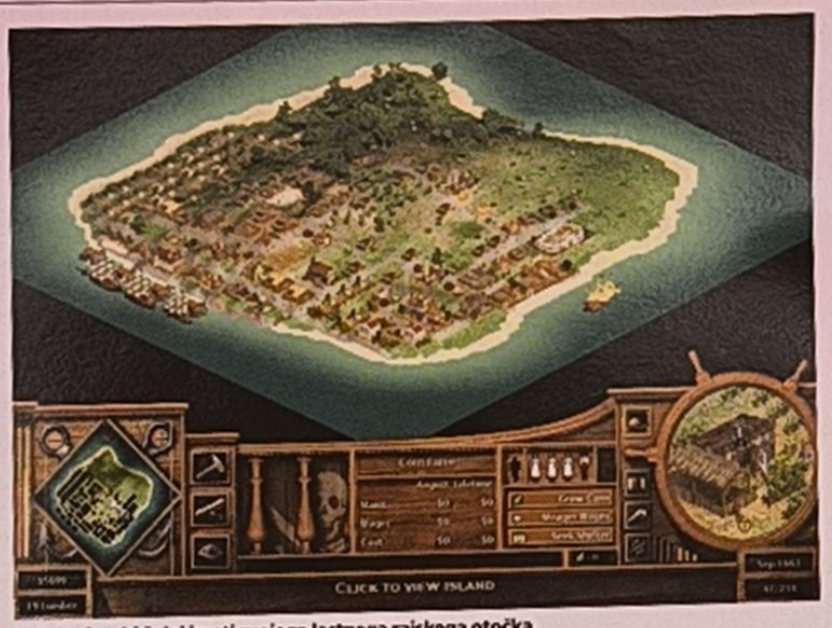


Pomembno je, da je vaša flota pri napadu pravilno razporejena.

ENAKE MOŽNOSTI



Vključitev bordelov v igro, da bi se gusarjem hitro dvignila morala (in še kaj) je postavil razvijalce pred zanimivo dilemo. Kaj narediti, če se bo igralec odločil za vodenje gusarja nežnejšega spola. Da se ne bi po otoku razširilo feministično gibanje lezbijk, bo za njih poskrbljeno drugače; medtem ko se bodo moški zabavali v bordelih, bodo ženske uživale v lepotilnih salonih. Se vidi, da je med razvijalci tudi ženska.



Le kdo si ne bi želel imeti svojega lastnega rajskega otočka.

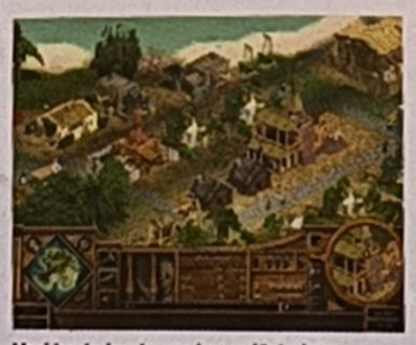
Za tiste, ki živite na drugem planetu, naj na kratko obnovimo, za kaj je šlo v predhodniku. Kot predsednik banana republike ste morali vladati svojemu ljudstvu, jim zagotavljati kar se da lepo življenje in preživeti naslednje volitve. Tokratno nadaljevanje pa nas popelje za nekaj stoletij nazaj, ko so po morjih vladali gusarji in ostala drhal. Če smo v prvem delu zaradi enoumnega vladanja nekoliko pogrešali prave razpoznavne like, jih v drugem delu ne bo manjkalo. Izbirali boste lahko med Črnobradcem pa Kapitanom Kljuko in še kakšnim znanim gusarskim junakom.

Ni vse zlato...

Začenši na malem praznem otočku je vaša prva naloga rekrutirati še nedolžne gusarčke in postaviti spodobno infrastrukturo. Za postavljanje hiš in vsega, kar spada zraven, sta na voljo le zlato in les. Slednjega je seveda mogoče dobiti s pogozdovanjem terena, preteklo pa bo kar nekaj časa, da bo les v uporabni obliki ponovno na voljo. Igra bo trajala dvajset let, vendar bo eno leto v igri minilo v času, ko bo vaš mali kazalec na uri pridobil pol kroga. Zlato bo mogoče dobiti zlepa ali zgrda. Glede na to, da slovite kot neustrašni gusar, se boste bolj posluževali podlih iger.

Tukaj je treba dodati, da je igra zgolj poslovna simulacija, ki svojo zgodbo umešča v čase, ko pojem manager še ni bil udomačen. Kot ponavadi, bo treba najprej razporediti potrebne surovine, ko pa bomo naselili otoček, se bomo lotili izbire orožja, vrste ladjevja, določiti bo treba tudi območje, po katerem bomo pluli, kakšne vrste ladij bomo napadali in še in še. Akcije v tej igri ne bo, vsaj ne take, da bi sami komu zarili meč v goltanec. Vse, kar ne bo zadevalo strateških odločitev, bo prepuščeno (ne)zvestemu prijatelju iz silicija.

Ker naseljenci otoka ne morejo biti neposredno pod našim nadzorom, bo treba ustvariti takšno klimo, da jih bo pravilno usmerjala k delu, ki bo potrebno za dobrobit celotne "raje" na otoku. Ne boste udarili mimo, če boste organizirali divje zabave, kjer bo rum tekel v hektolitrih, ali pa če boste kakšnemu ostarelemu, na pol slepemu starcu podarili kaj naropanega cvenka – morala vseh prisotnih bo poskočila; kaj porneni visoka morala na bojiščih, pa vedo vsi, ki so imeli kdaj možnost okusiti boj prsa ob prsa. Veliko časa, a tudi dobrega počutja, bodo prispevale izboljšave v okolju. Vplivale bodo predvsem na drugorazredne prebivalce otoka – ujetnike. Ti bodo za vas postorili vse, za kar naj bi dobra gospodinja poskrbela doma. Ker pa brez prisile nihče ne stori nič koristnega, jih bo treba stalno imeti v šahu in jih priganjati. Če se bodo počutili preveč svobodni, ali, bog ne daj, celo samozavestni, vam brž uidejo z otoka – in potlej hajdi metlo v roke, strašni gusar. Problem bežečih ujetnikov bo, da bodo za vedno izgubljeni. Ali bodo pobegnili, ali pa jih bodo vaši gusarji zmasakrirali in vrgli ribam.



Vasi bodo imele vse kar pričakujete: trgovino, mlin, mesarijo...

Pol prebivalstva boste morali držati dobre volje, drugo polovico pa imeti bolj zagrenjeno.

Odmik od prve igre je viden že na začetku, saj je na razpolago več likov.

"Ropaj, ubijaj, zabavaj se ob žganju in pazi, da ti ne stopi v glavo."

Oh te vojne

Vojne bodo potekale med tremi državami: Španijo, Francijo in Anglijo. Najprej bo pametno z eno skleniti koalicijo in pakt o nenapadanju, ko pa tretja država ne bo več zmožna lastne obrambe, pa prekinite premirje in se zakadite v nasprotnika, ki se bo mirno sončil na palubi. Promet po otoku bo potekal po majhnih poteh, kot smo to vajeni iz *Settlers*, hiške pa bo mogoče graditi z vseh štirih straneh, kar bo vsekakor popestrilo pogled na otok, ki nam ga pričara ptičja perspektiva. Nadaljevanje Tropica bo prineslo drugačno igro, kot smo je bili vajeni tisti, ki smo preigrali prvi del, zato lahko imate zdaj svoj rajski otok tudi tisti, ki jim vonj po cigarah iz prvega dela ni dišal. **PCF**

PCFormatov Popolni vodič,

vaš spremljevalec po svetu digitalne zabave

Igrate igre na PC-ju?

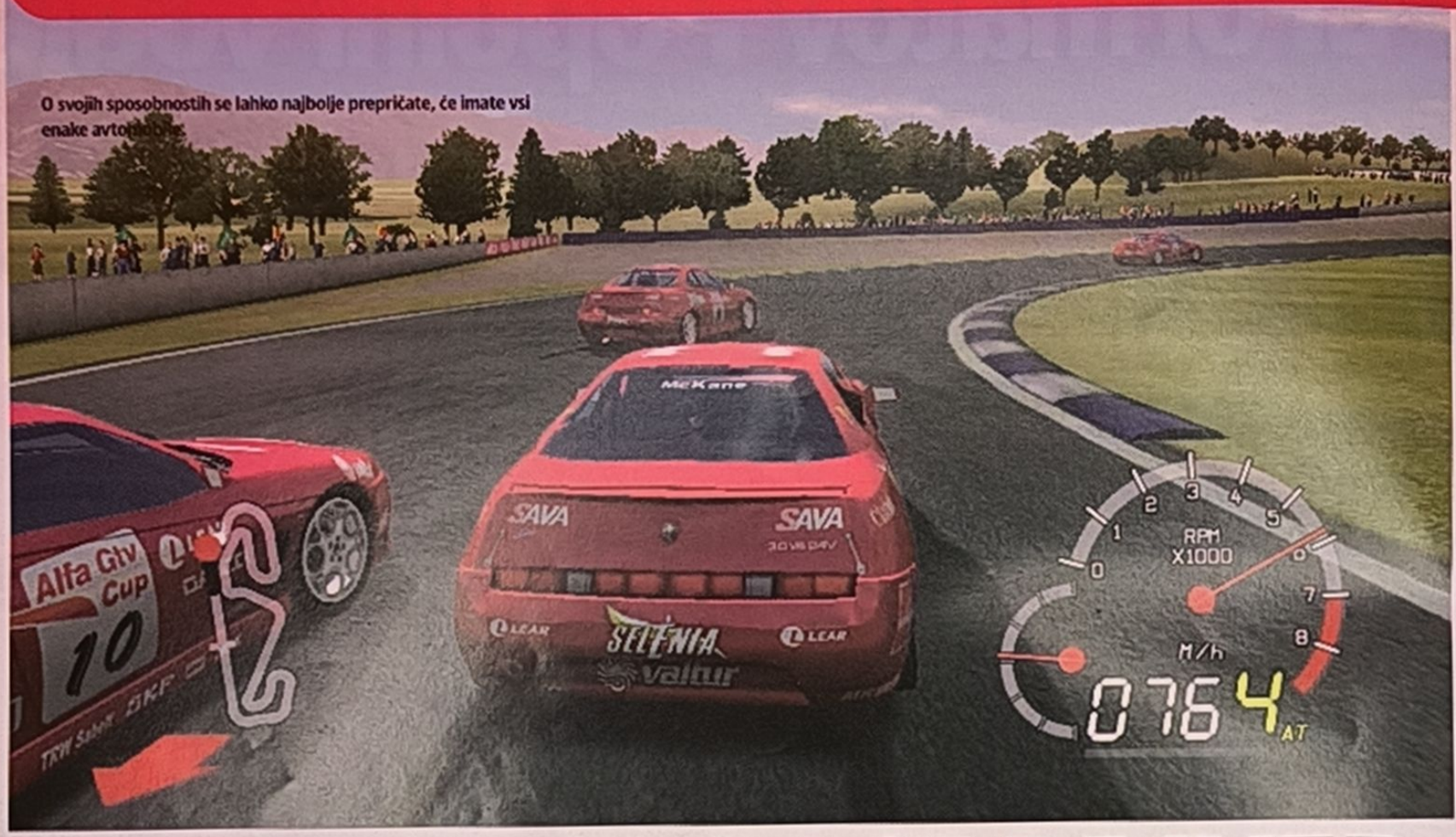
Potem ne smete zamuditi prvega PCF Popolnega vodiča.

10 Obširne igričarske teme - od izbora najboljših iger vseh časov, napovedi najbolj vneto pričakovanih iger do konca letošnjega leta, pregleda slovenskih večigralskih klanov, do nasvetov za pospešitev računalnika za igranje... Vse to vam prinašajo ustvarjali PC Formata, posebej za to priložnost pa sta se nam pridružila tudi Andrej Belina in Tomaž Kotnik, nekdanja člana ekipe slovenskega PC Gamerja.

ŽE V PRODAJI!

Več informacij na **www.pcformatslo.net**. Naslednji PCF Popolni vodič, v katerem bo obravnavana digitalna fotografija, izide konec maja.

Več informacij na www.pcformatslo.net



O svojih sposobnostih se lahko najbolje prepričate, če imate vsi enake avtomobile.

NEZAMUDITETEGA

TOCA RACE DRIVER

Codemasters Lasten **www.codemasters.com**

Ni pomembno, kakšno dirkanje vam je všeč, ta igra ustreže vsem!

Min PIII-700,128Mb, 32Mb 3D
Opt 1.6GHz P4, 512Mb, 64Mb 3D
Več igralcev LAN, internet, deljen zaslon

Če boste med dirko katerega izmed sotekmovalcev izrinili s proge ali drugače ogrožali njegovo zdravstveno stanje, vas bo ta nemudoma nadrl. Potezo vam bo tudi skušal vrniti, tako da lahko ob prvem ponovnem snidenju pričakujete vozovnico za izlet v ograde. Kot da to še ne bi bilo dovolj, boste po koncu tekme ponavadi ugledali še posebno sekvenco, ko bo tip ves razjarjen pridrvel do vas in vam povedal nekaj neprijaznih besed. Fantje so očitno res na koncu z živci, a naj vas to ne ustavi pri nagajanju!

Če imate volan, potem bodo taki prizori precej redkejši, saj je vodenje s tipkovnico precej težavno.

To je to. Dirka, ki odloča, ali bom prvi ali pa po črnem scenariju šele četrti v skupnem seštevku. Vem, da sem pripravljen, pa vendar me dajejo živci – roke se mi tresejo, kot bi bil priključen na traktorski akumulator. Da je mera polna, zunaj še lije, tako da bom moral uporabiti gume za dež, paziti na zdrsavanje v ovinkih, predviden pa je še postanek. Progo poznam na pamet, saj sem jo prevozil nič kolikokrat, pa tudi potem, ko sem skupaj z mehaniki nastavil avto, sem opravil nekaj preizkusnih krogov. Tukaj sem – na štartni črti. Vidim samo še moje super vozilo in progo. OK, opazim še mično gospodično, ki drži tablo z mojim imenom. Morda mi bo pa dala telefonsko številko, če zmagam? No, pomembno je, da zmagam in si pridobim točke, s katerimi bom lahko odklenil nove proge in prvenstva. Prva rdeča luč... druga... zelena in že letim. Enega imam takoj za ritjo, mater, dober je! Sem že blizu konca ravnine; aha, 180-stopinjski ovinek – čas za umazano igro. Malce popustim plin, pritisnem po zavorah, edini zasledovalec, ki mi je še bil blizu, zapelje naprej, vendar le kak meter od mojega kljuna. Pospešim in že ga imam – sedaj pa se malce naslonim na njegov zadek (seveda po nesreči) in že pleše po cesti kot balerina v Labodjem jezeru. Rutinirano odpeljem dva kroga, mehaniki hitro opravijo svoje delo, a glej ga, zlomka, nekdo je imel še boljšo taktiko in že pelje po ciljni ravnini. Iz postanka pridrvim ravno pred njega, a pozna se, da ima tip že razvito hitrost in zadnji krog mi v vsakem ovinku zapre. Začenja se ciljna ravnina in gledava se iz oči v oči. Imam samo meter prednosti, meter ki ga moram izkoristiti. Še malo, še malo in da, da, uspelo je! Prvo mesto v skupnem seštevku je moje!

Vzdušje, človek!

Zgornji odstavek ni namenjen zgolj hvalisanju ob zmagi na prvenstvu, ampak ponazarja "dušo" igre. Kolegi od mene vedno zahtevajo mnenje o naslovu v nekaj besedah. Ko sem jim začel razlagati na dolgo in široko, so mi rekli, naj vendar na kratko povem, kaj je na *TOCI* tako posebnega, da sem ves navdušen. Odgovor je bil kot na dlani: "Vzdušje, človek, vzdušje!"

>>Izberite karierni način, ki je osrednja izkušnja in predstavi vso moč igre

TOCA ga je res polna. Začne se že v menijih, kjer vas namesto suhoparnih gumbov čakajo sobe, v katerih lahko npr. s pomočjo računalnika izberete, kaj bi radi igrali, zraven pa poslušate glasbo, kot je uspešnica Lynyrd Skynynrd, Sweet Home Alabama.

Izberete lahko karierni način, ki je osrednja izkušnja in predstavi vso moč igre, hitro dirko, igranje več igralcev na enem računalniku ali pa se podate na Gamespy in se pomerite z ostalimi na liniji.

Najprej se boste gotovo lotili poklicne poti, saj boste tu pridobili vsa potrebna znanja, in kar je še pomembnejše, zbirali točke v prvenstvih ter tako odklepali proge v prostem načinu. Hkrati je to tudi srčika igre, ki nam prinaša pred izidom tako poudarjano zgodbo z Ryanom McKanom, sinom na eni izmed tekem preminulega super zvezdnika moto športa. Treba je reči, da je zgodba sicer dobrodošel dodatek, ni pa bistven del igre in je polna klišejskih dogodkov – saj veste kako to gre: oče umre, sin postane pretirano jezikavi upornik, se s trudom prebija na vrh, se postavi po robu zlobnemu dirkaču, zraven pa še peca punce. Milijon krat slišana pesem, a vseeno celotno izkušnjo poglobi.

Vremenski učinki so izjemno lepi, pomembno pa vplivajo tudi na obnašanje vozila.

Mama, mama, glej nov krožnik samo zate!

Popolni trojec

Že sedaj pa vam lahko povem, kaj bo navdušilo večino izmed vas – trije pogoni: fizikalni, poškodbeni in grafični. Predvsem prva dva sta umetnini, ki ju do sedaj ni dosegel še nihče. Tukaj sicer ne morem v nedogled nakladati, da sem vozil tiste avtomobile, ki jih boste srečavali, lahko pa vam zatrdim, da se vsake izmed njih obnaša povsem drugače in zakonitosti se od modela do modela spreminjajo, kar pomeni, da bodo kazalci opravili kar nekaj krogov, preden boste obvladali vsa vozila. To področje je izjemno dodelano in avto vam kaj hitro obrne oziroma še večkrat zaradi prevelike sile vrže iz ovinka ter vas pošlje na travnate površine. Še huje je, če priletite v peščene pasti, saj so te res dobro poustvarjene in vam ne dopuščajo tako rekoč nikakršnega zavijanja ali zaviranja, tako da lahko pričakujete močan trk v ograjo.

Tu pa že nastopi nov adut igre – prikaz poškodb. Vsak trk, stik z ograjo, premetavanje po grbinah ali podobne vozniške vragolije so izjemno lepo vidne na avtomobilu, tako da boste lahko izgubili brisalce, ogledala, vrata, šipe, odbijače, povili blatnike, iznakazili barvo in obliko, razcefrali gume in v najslabšem primeru izgubili kolo ter tako dosegli hitrost, pri kateri bi smerokaze za prehitevanje prižgal še polž. Morda bi lahko razvijalci učinek poškodb na samo obnašanje avtomobila še malce poudarili, a pritoževati se tu res ne smemo.

Da so poškodbe navdušujoče, je v veliki meri kriva grafika, ki je lepa, a morda nekoliko šibkejša, kot sem po vseh obljubah pričakoval. Medtem ko so avtomobili res brez napak, sem se nekoliko manj navduševal nad okoljem, pa tudi teksture, uporabljene za travo, niso pretirano prepričujoče. Sicer pa takih stvari pri 150 km/h ne boste opazili in boste z videnim zagotovo zadovoljni.

Če pri visokih hitrostih ne boste preveč skoncentrirani na grafične podrobnosti, pa boste zagotovo vsako malenkost, ki se bo zgodila na progi registrirali z ušesi. Vsak motor rohni drugače, slišali boste spodbude iz boksov, kletvice tistih, ki jih boste izrinili ter navijanje gledalcev. Bachove simfonije so v primerjavi s tem prav skromno delo.

Preden se tale tekst konča, vam moram povedati še nekaj pomembnega. Vse do sedaj sem hvalil in tudi sedaj se ne bom izneveril. Vzrok za zadovoljstvo je namreč še umetna inteligenca. Najbolje pri tej je, da je skrajno življenjska in daje občutek živih nasprotnikov. Poskušajte jih izriniti, pa vam bodo takoj vrnili, vozili bodo odlično, pa vendar občasno storili manjše popolnoma "človeške" napake, poskušali vas bodo prehiteti po različnih straneh in bodo nasploh polni presenečenj. Edini očitna šibka točka je, če se postavite počez, saj vas nikakor ne znajo zaobiti. A tu bi bilo zelo umestno vprašanje, zakaj, zlomka, stojite na dirkališču počez?!

TOCA je izkušnja, ki je ne smete zamuditi. Pa ne zaradi (dokaj neuspešnega) poskusa revolucije z vpeljavo zgodbe, temveč zaradi številnih različnih prvenstev (TOCA, American Series, DTM, V8 Supercars...), avtomobilov (Alfa Romeo GTV, Mitsubishi Mirage, Subaru Impreza, Toyota, Chervolet, Mini Cooper...) prog, dobrega poškodbenega in fizikalnega modela ter polnosti s krasnim vzdušjem. Če se radi razvajate, potem nimate kaj čakati. *TOCA* je ustvarjena za vas!

Tomaž Bartolj

STRANSKA SOBA

V posebni sobi so vam na voljo še drugi načini igranja. Na enem računalniku se lahko pomerijo kar štirje igralci, kar sam z največjim navdušenjem pozdravljam, saj ga ni boljšega kot skupina prijateljev, ki lahko vozijo naenkrat in tako računalniško igro spremenijo v družabno izkušnjo. Nadvse prijetno kljub majhnemu prostoru na zaslonu! Poleg tega lahko sestavite še poljubno prvenstvo, dirkate na vseh odklenjenih progah in z vsemi razpoložljivimi vozili. Na voljo vam je še časovni preizkus, kjer tekmujete proti svojemu "duhcu" - najboljšemu dosežku. Na koncu vam za posladek ostane še navdušujoče večigralstvo in morate se strinjati, da je to izjemno široka paleta možnosti.

Postanki so nepotrebni in vse prevečkrat se zgodi, da v bokse zavijete po nesreči, ker vas tja porine kateri od nasprotnikov.

PCFOcena

↗ Raznolikost, fizikalni model, vzdušje
↙ Nenavdušujoča zgodba, krič po volanu

VREDNO OGLEDA
Colin McRae Rally 2 neocenjen
Rally Champ Xtreme 77%
Need for Speed 6: HP2 80%

"Edina dirkalna igra za PC, ki jo trenutno potrebujete."

90%

Drugače dobra UI ima probleme, če se takole postavite, se v vas le neumno zaletavajo.

NEZAMUDITETEGA

RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD

Ubi Soft Lasten **www.raven-shield.com/**

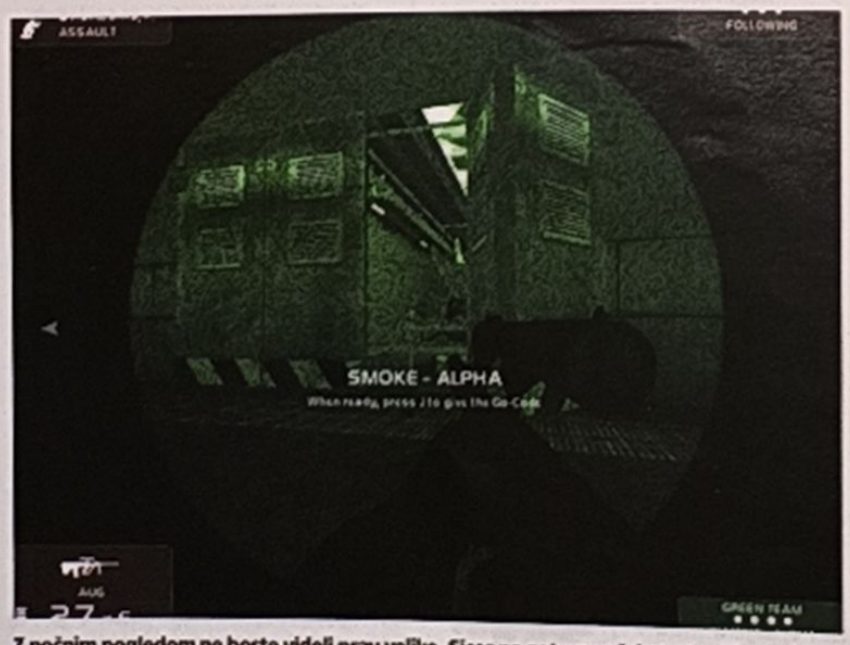
Oblačimo se v črno, govorimo v šifrah... in strašimo sodelavce v pisarnah.

Min PIII-800, 256Mb, 64Mb 3D kart
Opt P4, 256Mb, DirectX 9, 3D
Več igralcev LAN, internet

Večina stopenj v načinu za enega igralca od vas zahteva, da talce rešite nepoškodovane. In ko boste prvič z eksplozijo podrli vrata, vdrli v prostor med nastalo zmedo, postrelili hudobce, ne da bi se ti uspeli dotakniti Gospoda Talca, se boste resnično počutili ponosni sami nase. Seveda morate potem talce pospremiti na varno...

Ali operativci posebnih enot nosijo modne znamke? Tiste smučarske maske, na katere so fantje v *Raven Shield* tako ponosni, na primer – Benetton ali Rossignol? Kaj pa teroristi? Navsezadnje, če se soočaš z možnostjo, da bodo na poročilih od blizu prikazali tvoj preluknjan obraz, moraš vsaj izgledati dobro.

Vidite, moštvo Rainbow Six je najboljše, kar ta igra neprestano poudarja. Moj bog, kako so nepremagljivi in elitni. Ampak to smo že vedeli, saj smo igrali številne druge igre Toma Clancyja: *Rainbow Six, Black Thorn, Ghost Recon* in tako naprej. Zakaj se ti poredni teroristi sploh še trudijo, vam ne znamo odgovoriti. No, na srečo številnih oboževalcev se še trudijo, zato se moštvo Rainbow vrača v tretjem nadaljevanju te vojaške simulacije boja proti terorizmu.



Z nočnim pogledom ne boste videli prav veliko. Sicer pa gotovo več, kot v temi brez njega.

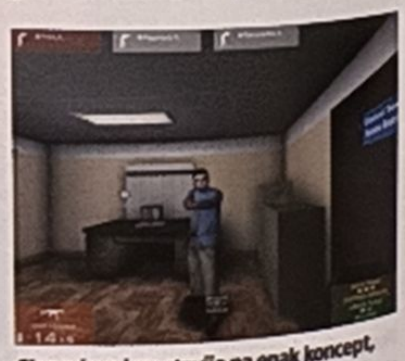
Načrt je pol uspeha

V vsaki izmed petnajstih misij lahko sodelujejo operativci, razdeljeni v tri moštva. Njihove položaje boste najprej morali določiti v fazi načrtovanja, ko boste začrtali svojo pot skozi stopnjo. Nadzor v tej fazi je precej izboljšan. Dodali so možnost postavljanja posameznih nadzornih točk, kakor tudi natanko določene akcije za vaše kamerade, kot so podiranje vrat ali metanje granat. Prav tako si lahko ogledate pot kar v 3D (brez sovragov) ali pa naložite in posnamete načrte, vključno s privzetim načrtom za vsak zemljevid. Še pomembneje pa je, da lahko s štirimi ukazi "go" na želenih mestih zaustavite svoje moštvo in tako bolje sinhronizirate celoten napad.

Izbira operativcev in opremljanje teh je tako podrobno, kot si lahko želite. Odločite se za privzete nastavitve ali ročno izberite, oblecite in oborožite vsakega člana moštva posebej. 57 orožij prihaja z dodanimi možnostmi, kot je npr. mini-daljnogled, tako da je število permutacij ogromno.

Clancyjeva

Brez vohunskih pripomočkov seveda ne gre. Vrača se senzor za prepoznavanje



Clancyjeve igre stavijo na enak koncept, ampak očitno ljudje tudi hočejo.

Hej, počakaj, ali se ti dve mrtvi fašistični barabi držita za roke?

Uuu, to pa mora boleti. Unrealova fizika trupel se včasih nekoliko sfiži.

>>Zakaj se ti poredni teroristi sploh še trudijo, vam ne znamo odgovoriti

srčnega utripa, ki pa tokrat deluje v glavnem 3D pogledu in ne na zemljevidu, kar ga naredi za manj uporabnega. Očala za nočni pogled in termalni daljnogled vam omogočata laže razbrati obrise v somraku ali ponoči, medtem ko plinske /dimne granate omogočajo kritje ob vdorih v zaprte prostore. Neposredno boste nadzorovali le enega člana moštva, vendar med vojaki ni težko preklapljati, ukazi za regrupiranje ali držanje položaja pa so na voljo s pritiskom na en sam gumb. *Raven Shield* ni tako fleksibilen kot *Sum of All Fears*, ko gre za poveljevanje moštvu. Vaši možje lahko odprejo vrata in očistijo določeno področje, vendar je to tudi vse. Umetna inteligenca je zadovoljiva, vendar jim vdiranje v prostor včasih predstavlja problem.

Struktura igre se ni veliko spremenila, zato pa se je izgled. Avtorji so se zahvalili lastnemu 3D pogonu, ki je pričenjal kazati znake starosti. Namesto tega uporablja *Raven Shield* novo različico pogona *Unreal* in čeprav ta ni tako slasten kot *Unreal 2*, še vedno izgleda odlično.

Igra v sencah

Večina stopenj je ogromnih, pa tudi raznolikosti in interaktivnosti je med igranjem precej. Eksplozije, lomljenje stekla, zakrivanje pogleda z dimom granat. Eden boljših učinkov je učinek diverzivne granate za oslepljevanje, ki jo lahko uporabljate za presenečenje teroristov. Če boste gledali v smeri eksplozije, se bo zaslon zameglil, visok zveneč zvok pa vas bo oglušil, medtem ko boste tekali naokrog popolnoma slepi. Pa vendar, čeprav so stopnje resnično velike, ne trajajo tako dolgo, kot bi si morda predstavljali. To je delno zato, ker prikritost ne deluje vedno. Počasno potikanje naokrog centimeter po centimeter v slogu *Thiefa* je skorajda enako učinkovito kot tekanje naokrog brez resnega načrta. Ko vas sovražnik zagleda, imate le delček sekunde časa, da ga ustrelite, preden on to stori vam – in glede na to, da vas skoraj v vsakem primeru opazijo, pa če se plazite ali tečete, je morda celo bolje, če vse skupaj pospešite.

Zaradi tega nadzorni sistem ne pride toliko do izraza, kot bi lahko. Samo z uporabo miške lahko, na primer, vlomite ključavnico na vratih, jih odprete in pokukate za vogal. V teoriji bi torej lahko tiho vlomili, počasi odprli vrata in previdno pokukali v prostor. V praksi boste skoraj takoj opaženi.

Razširljivost

Igra pa se iz te nerodne situacije izvleče z možnostjo ponovnega igranja. Večina že izdelanih načrtov postavi člane moštva v različne vloge; nekateri bodo očistili področje, medtem ko bodo drugi poskrbeli za reševanje talcev. Lahko pa tudi pozabite na načrt in nalogo poskusite rešiti z intuicijo. Ali pa vadite na neodklenjeni misiji. Ali pa, v vlogi gledalca, opazujete, kako bo računalnik celotno zadevo rešil sam. Na tak način vam je celo omogočeno napredovanje skozi kampanjo, kar nam diši po hrošču.

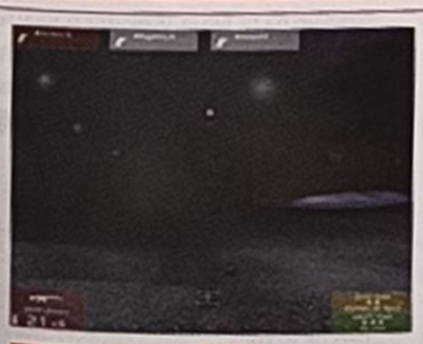
In vse to je na voljo, še preden se lotite večigralstva. *Raven Shield* je brez večjih težav najboljša igra v seriji doslej – izgleda odlično, igra se odlično in ima velikanske možnosti za razširitve in dodatke. Moderji bodo s pridom izkoristili dejstvo, da igra prihaja skupaj z enim najboljših urejevalnikov, *UnrealEd 3.0*, tako da lahko zelo kmalu pričakujemo tone dodatnih brezplačnih stopenj. Edina resna pripomba je, da se celo na močnejših strojih na mestih z večjim številom likov stvari upočasnijo. Vendar pa je to očitno cena, ki jo plačate v boju za svobodo in demokracijo.

Ed Ricketts

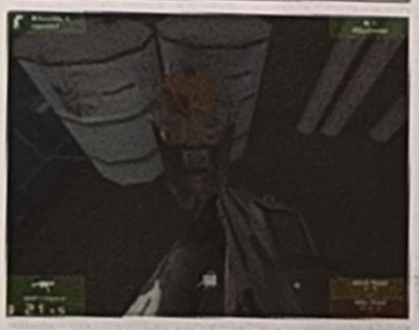
Opremljanje in izbira operativcev je skorajda mini igra v igri.

>>RAINBOW MOŠTVO V AKCIJI

Odlično izurjeni operativci odgovarjajo le na šifre George, Zippy in Bungle.


01 NEKJE V DIMU
Počasi napredujete skozi pristaniščno stopnjo ter vržete naprej dimno granato, da si ustvarite boljše kritje.

02 ZABAVA V ZELENEM
Medtem se računalniško nadzorovano zeleno moštvo prebija skozi notranjost zgradbe ter čisti umazane teroriste s področja.


03 ODSTRANI BOMBO
Po številnih bojnih prizorih pridete do ene izmed bomb, ki jo morate deaktivirati. To vam vzame le trenutek... Čakata vas še dve.

PCFOcena

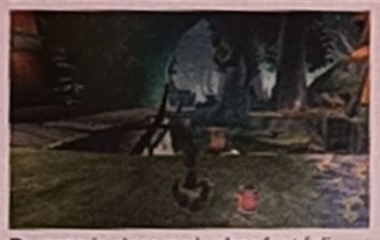
↗ Grafika, izboljšana Rainbow akcija
↙ Ni revolucionarnega napredka

VREDNO OGLEDA
Sum of All Fears 78%
IGI 2: Covert Strike 88%
Operation Flashpoint 94%

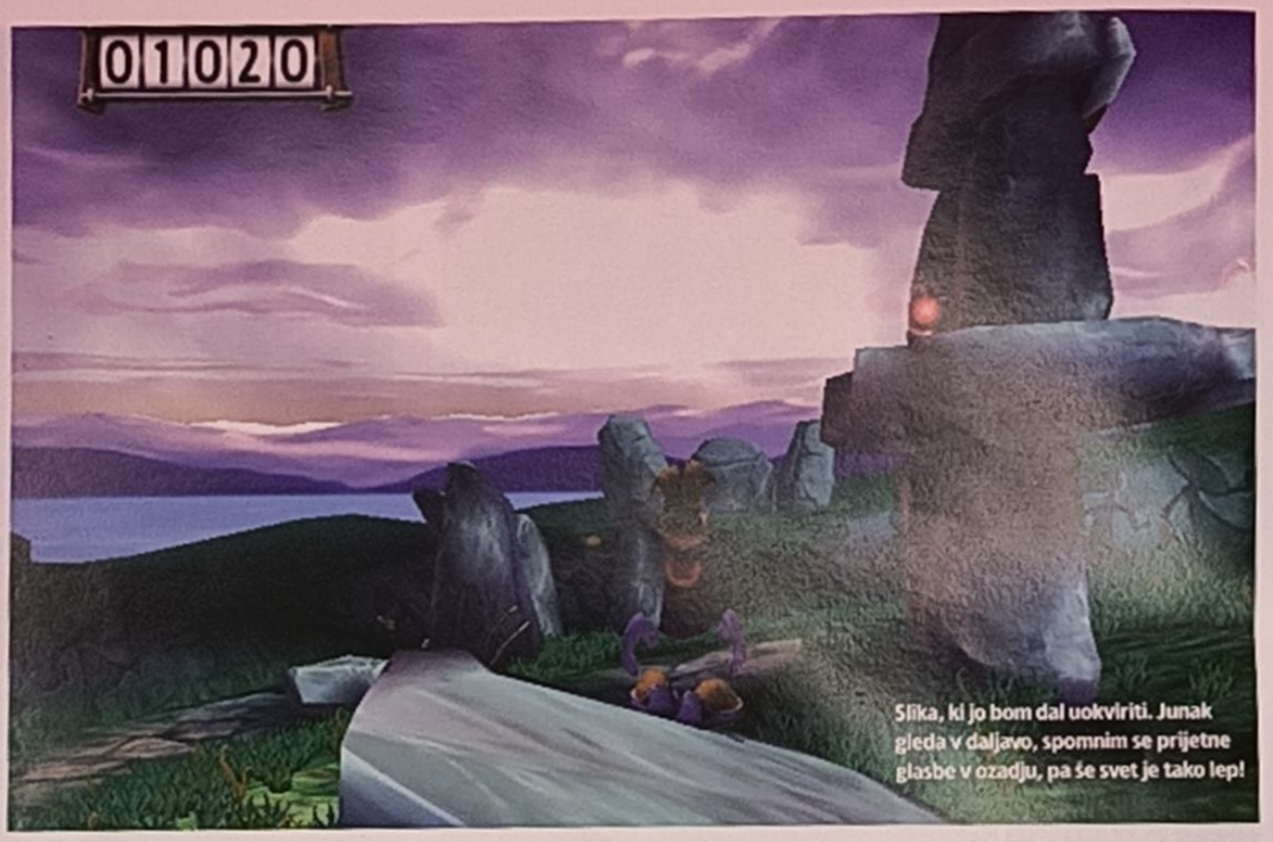
"Odlična igra, čeprav bi si želeli nekaj novih elementov."

87%

JUNAK S SUPER OROŽJI



Rayman je sicer res hraber fant (ali karkoli že je), a proti najtežjim nasprotnikom je njegova pest kar malce šibka. Prav zato lahko sedaj, če seveda ubije kakšnega izmed težjih nasprotnikov ali pa reši tiste smešne modre facmane, svoje moči okrepča s posebnimi dodatki. V nekakšnih konzervah namreč dobi nove preobleke in z njimi moči kot so: vrtinčast udarec z ekstra močjo, možnost oprijemanja letečih obročev, močnejšo letalno napravo, vodeno raketo in podobno. Te moči niso trajne in velikokrat so krive za časovno stisko, ko lahko določena vrata odpremo le s super močjo, ki pa se tako hitro izteka.



Slika, ki jo bom dal uokviriti. Junak gleda v daljavo, spomnim se prijetne glasbe v ozadju, pa še svet je tako lep!

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Min PII 450MHz, 64Mb RAM
Opt PIII 700MHz
Več igralcev Ne podpira

Ubi Soft Lasten **www.ubi.com**

Ne vemo, kateri živalski vrsti pripada Rayman, smo pa prepričani, da je odlična arkada!

Nikoli se ne družite z žabo! Lahko se vam zgodi isto kot Raymanu. Vam rečem, samo stran od hudiča vampastega!

Za razliko od večine platformskih iger je zgodba dovolj zanimiva, da čpritegne. Podajte se v svet, ki je pester, popolnoma odpuljen, bleščav, risankast, a vendar impresiven. Za to se lahko zahvali izvirnemu oblikovanju in izboljšanemu grafičnemu pogonu, ki je sposoben lepih svetlobnih učinkov, pisanih tekstur in animacij gibanja.

Igra je v osnovah močno podobna dvojki, z dodatkom pestrih podiger, prisotni so novi triki, orožja in povsem sveži nasprotniki v obliki črnih kresnic.

Slabi fantje

Da bi te svojo majhnost prikrile, se oblačijo v capasta oblačila in dajejo s svetlečimi očmi ter velikimi pihalniki kar strašljiv vtis. Na srečo je Rayman izjemno okreten (skakanje, plavanje, prevali in plezanje so le nekatere od njegovih vrlin), kar je skupaj z letečimi pestmi njegovo glavno orožje. Po novem lahko naš junak strelja v ovinek, kar je precej uporabna funkcija, saj lahko nasprotnika, ki se skriva za kakšnim drevesom, precej neprijetno presenetimo. Stvar je precej dobro izvedena, le na splošno begajoča kamera, ki se zna zatakniti za kakšnim vogalom, je problem. Dopuščena je sicer možnost, da kamero upravljamo sami, a pri boju s kakšnimi petimi srboriteži naenkrat ne boste mogli ravno premikati še miške. Nikar ne mislite, da se to dogaja nenehno, a ravno dovolj pogosto, da je moteče.

Nasprotniki so precej različni in prihajajo v oblikah "pehote", letalskih enot, norcev na ogromnih hoduljah ter precej zagovedenih šefov. S temi se spoprimemo v sobah, ki še najbolj spominjajo na areno, premagati jih, pa je vse prej kot lahka naloga, saj si lastijo vrsto umazanih trikov. Sovražniki imajo ravno dovolj pameti, da nudijo primeren izziv, hkrati pa niso prevelike glavce, zaradi katerih bi si pulili lase.

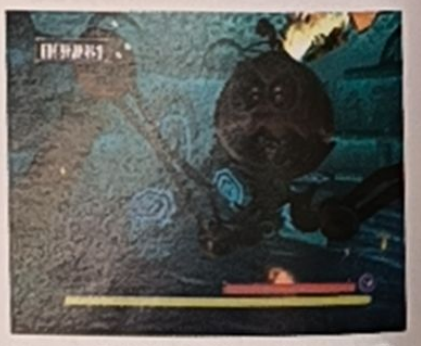
Smisel norenja

Med igro boste pridno nabirali cekine ter reševali modre pajace v kletkah. Zakaj, porečete? Z dragimi kamni prejemate točke in ko jih dosežete dovolj, boste odklenili katerega izmed smešnih posnetkov oziroma kinematičnih sekvenc, ali pa najslajše – posebne igre. Te vas ponesejo v čas prve igre z Raymanom, ponudijo igranje posebnega tenisa ali v roke celo porinejo puško. Pajaci na drugi strani, znani kot Teensieji, pa vam bodo poklonili največje diamante, ki prinašajo ogromno točk, posebne moči ali pa vam ojačajo življenje.

Ravno ko se vam zazdijo stopnje linearne, presenetijo s katero od mestoma čudaških, a zabavnih pogruntavščin. Nasploh je igra polna humorja, ki bo vsakogar moral kar pogosto pripraviti do smeha.

Ne boste hodili le po lepih zelenih travnikih, temveč tudi v močvirjih. Vsak svet in prebivalci so popolnoma drugačni od prejšnjega.

Nagradne igre, ki jih odklepate s točkami, so zabavne in vas bodo pritegnile k večkratnemu igranju. Na sliki je variacija na prvi del Raymana.



Nasprotniki, ki izgledajo na videz prevelik obrok za malega frajerja, so prebavljivi.

Na žalost se obljube o večjem poudarka na razmišljanju niso preveč uresničile, saj je ogromno nalog, ki vključujejo skorajda samo skakanje in dirko s časom, sledu o bolj pustolovskih zadevah pa ni. No ja, vsekakor naslov ne skuša izvajati revolucionarnega gibanja, je pa zelo izpiljena izkušnja, ki jo morate doživeti.

Tomaž Bartolj

PCFOcena

↗ Humor, podigre, triki, nasprotniki
↙ Premalo dela za možgane

VREDNO OGLEDA
Rayman M 80%
Harry Potter 77%
Spider Man: The Movie 79%

"Raymanov svet je tako čudovit, da ga ne smete zamuditi."

84%

Newyorške tolpe so se naenkrat znašle na neznanem področju.

Seveda je prednost rdečih uniform v tem, da jih je mogoče uporabiti.

Mitično mesto (in propadla žajfasta nadaljevanka) Eldorado, ki je zrelo za rop.

Društvo za uprizarjanje Stolpov vedno preži na nove rekrute.

AMERICAN CONQUEST

CDV GSC Gameworld **www.americanconquest.de**

Leta 1492 je Kolumb preplul modri ocean, da bi ugotovil, ali bi kdo želel čokoladico.

Min PII-450, 64Mb
Opt 1GHz PIII, 256Mb
Več igralcev LAN, internet (do 7)

Pri *PC Formatu* nas igre zanimajo iz enega samega razloga, ki je še komaj razlog: igre nas namreč nerazložljivo privlačijo. Dobre, lepo oblikovane in s čudovitim vzdušjem, nas navdajajo z občutkom topline. Slabi primeri pa nam dajejo enako morbidno zadovoljstvo, kot s kugo okužen prerok.

In tukaj nastopi *American Conquest*, navdušenje pa skoči skozi okno. Obdaja nas bolj občutek praznine, večji od ameriških planjav, na katerih so se nekoč pasli bizoni.

Pritiskanje na gumbe

Po takšnem uvodu si verjetno mislite, da je *American Conquest* slaba igra. Kar ni res – se opravičujemo. Gre za lepo dodelano igro, za katero je bilo izvedenih dosti raziskav in ki je pravzaprav izdelana "po pravilih". Vsi gumbi so pritisnjeni in vsi elementi na mestu. Novinci v strateških igrah ne boste našli boljšega uvoda, navdušenci nad načinom za več igralcev boste zadovoljni s strateško elastično in natančno igro, v načinu za enega igralca pa je historično poučna serija kampanj.

Tukaj ni superjunakov ali neranljivih voditeljev, ki so v očeh strategov škodovali igram, kot sta *Age of Mythology* ali *Warhammer: Dark Omen*. Prav tako ni risankastih posploševanj, ki so omadeževala *The Settlers* ali *Battle Realms*. Prav tako ni nobenega lika, ki bi kaj takšnega požegnal.

Igra s števili

Igrate v 300 letih od odkritja do konsolidacije ameriške države, igrate pa lahko na strani katerega koli od dvanajstih narodov, ki so bili vpleteni v te vojne, od Aztekov do ZDA. Vse skupaj je zgrajeno na pravzaprav enakem pogonu kot v Cossacks, tako da je zbiranje virov še vedno poglavitna aktivnost, čeprav boste samozadostno bazo zgradili zelo hitro. Sedaj morate izdelati še enote.

In fant, kako hitro jih pljuvate – na zaslon lahko naenkrat postavite 16.000 enot. S častniki jim lahko ukažete razvrstitev v formacije in ko častniki umrejo ali zbežijo, se formacije razbijejo. Kar pomeni, da je njihova UI primitivna – zataknejo se za scenografijo, zaidejo v topniški ogenj in ko jih mesarijo, stojijo pri miru – torej igra niti ni tako močno izboljšana. In čeprav izgleda bolje kot vid brez dioptrije, je še vedno le v 2D.

Kljub širokogrudnosti razvijalcev na vsakem področju, pa je tudi ta igra tako kot *Cossacks* povsem brez osebnosti. Besede kot so "kliše" ali "derivat" so namreč v obdobju *Medieval: Total War* nekaj nedopustnega.

Dan Griliopoulos

>>Ostal nam je občutek praznine, večji od ameriške planjave, na kateri so se nekoč pasli bizoni

PCFOcena

↗ Natančna, velikanska, poučna
↙ Izpeljanka, neumna, dolgočasna

VREDNO OGLEDA
WarCraft III 92%
Medieval: Total War 93%
Age of Mythology 88%

"Stvaritev iz ukradenih organov iger, a brez srca."

70%

CHAMP MANAGER 4

Eidos Interactive Sports Interactive **www.sigames.com**

Pozdravljena, največja grožnja našemu družabnemu življenju.

Min P300, 64Mb RAM
Opt PIII-600, 256Mb RAM
Več igralcev LAN, internet

Ali ga ljubite ali sovražite. Srednje poti pri čustvih do *Champ Managerja* ni. Kljub temu, da je temeljila le na statističnih podatkih in je bila brez grafike, jo nogometni navdušenci častijo kot najboljšo nogometno igro. Prejšnje različice so po vrsti postajale najhitreje prodajane PC igre v Evropi, četrti del pa gotovo pritegnil še več fanatikov.

CM4 namreč prinaša veliko novost - prvič boste lahko akcije svojega moštva spremljali preko 2D zaslona. Tokrat boste resnično lahko videli, zakaj ste prejeli tisti odločilni gol, ali do stalnih predložkov z leve strani prihaja zaradi počasnosti vašega branilca ali slabe postavitve igralcev, ter kaj vam je storiti, da prebijete nasprotnikovo "bunker" obrambo. Sports Interactive je zavrnil prikaz igre s 3D pogonom, saj bi jih to pripeljalo do tega,

Zlatko Zahović je še vedno odličen nakup.

da bi si pričeli ogledovati ponavljajoče se posnetke, kot smo vajeni pri drugih igrah. Tako je velik del prepuščen vaši domišljiji, vendar vam je jasno, kaj se na igrišču dogaja in kako prilagoditi igro nasprotniku. Poudarek je še vedno na statistikah igralcev in dogodkih med igro, 2D posnetke pa si lahko ogledate v načinu cele tekme (samo za mazohiste - ena tekma straja skoraj 90 minut) kot najpomembnejše ali razširjene dogodke. Igra je tekoča, premikanje igralcev in spremembe formacij pa so realistične in dajejo dragocene podatke za vaše odločitve.

Pod pokrovom

Očitna je tudi izboljšava na samem pogonu igre, kar se pozna pri vsaki taktični spremembi, ki jo izvedete. Na voljo vam je še več ukazov za vsakega igralca posebej in ob 2D pogledu boste sedaj končno lahko videli, če se vse tiste majhne spremembe, s katerimi ste tako skrbno frizirali svojo taktiko, sploh splačajo. Tudi vmesnik je napredoval, saj je prijaznejši za oko, prinaša pa tudi bližnjice preko tipkovnice. Istočasno *CM4* omogoča spremembo videza vmesnika, saj je ta ustvarjen v navadnem jeziku XML.

Tudi število igralcev je večje kot kadar koli poprej. Neverjetna mreža raziskovalcev ki pokriva vse države sveta (v Sloveniji imajo deset raziskovalcev) je pokrila 200.000 igralcev iz vseh svetovnih lig, prinaša pa tudi veliko podrobnejše

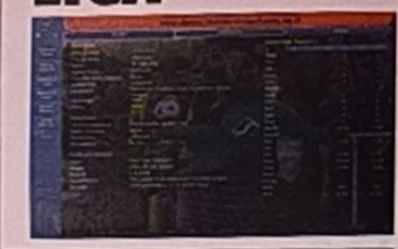
>>Nogometni navdušenci jo častijo kot najboljšo nogometno igro vseh časov

podatke kot kadar koli. Žal slovenska liga še ni vključena (glejte okvir), vendar imajo sedaj igralci svoj značaj, tako da morda ne bodo želeli podpisati za klub, če v bližini vašega mesta ni bogatega nočnega življenja ali če navijajo za klub, ki je največji tekmec vašemu. Prav tako so dodali nekaj novih lastnosti ter nadalje spremenili način ocenjevanja vratarjev.

Opazno je izboljšana tudi komunikacija z mediji in igralci - plesali boste po tanki liniji med zadovoljstvom igralcev, navijačev in uprave - pa tudi trening je doživel večje spremembe. Igralcem boste za vsak dan določali način vadbe, kar bo seveda vplivalo na njihove sposobnosti. Vrača se tudi večigralski način, ki je sedaj veliko stabilnejši kot poprej. Prepričani smo, da se bodo na internetu kaj hitro pričele organizirati lige z udeležbami igralcev z vsega sveta, vendar je za natančno oceno večigralskega načina zaenkrat še prezgodaj.

CM4 je ustvarjen tako za stare veterane, kakor tudi za začetnike. Igrate ga lahko tako, da se poglobite v taktiko in podrobnosti ali pa prevzamete klub ter poskusite povesti svoje moštvo na pot

SLOVENSKA LIGA



Championship Manager 4 bi naj po napovedih razvijalcev vseboval tudi možnost igranja s slovensko ligo, vendar Slovenije ni med 39 ligami v končni različici. Od vodje slovenskih raziskovalcev smo izvedeli, da so bili podatki za slovensko ligo vnešeni in pripravljeni pravočasno, vendar se je zapletlo pri Sports Interactive, ki so podcenili čas, potreben za vnos vseh lig in so tako izdajo slovenske lige pustili za čas po izidu igre. Liga bo najbrž na voljo kot brezplačen dodatek v naslednjih mesecih, kljub temu pa je število slovenskih igralcev že sedaj precej veliko, tako da lahko med čakanjem vsaj v eni izmed evropskih lig sestavite moštvo izključno iz slovenskih igralcev.

Tudi taktični zaslon je doživel prenovo.

slave s pomočjo glamuroznih nakupov novih igralcev. Če pa želite pravi izziv, prevzemite eno izmed moštev v nižjih močnejših evropskih ligah (Italija ali Anglija) ter ga popeljite do uvrstitve v enega od evropskih pokalov. Oboževalci serije ste sedaj najbrž že prepričani, da gre za najboljšo nogometno igro ta hip, če pa ste navdušeni nad nogometom in igre še niste igrali, pa ne veste, kaj zamujate.

Nikola Janković

PCFOcena

↗ Podrobnosti, igralnost, globina
↙ Počasen, če poganjate več lig

VREDNO OGLEDA
FIFA 2003 89%
Championship Manager 01-02 87%
Civilisation III 91%

"Preprosto obvezen inventar za nogometne fanatike."

90%

Telekom Slovenije · SiOL · vedno zame simobil · ISKRATEL · RADIOTELEVIZIJA SLOVENIJA

osrednji dogodek telekomunikacij
in informacijske tehnologije v Sloveniji

TELEINFOS

9. - 11. april 2003, Cankarjev dom, Ljubljana

Kot na dlani

Prava povezava razstavnih predstavitev in pestrega dogajanja, znanja in rešitev, vsebin in storitev, strokovnih seminarjev in zabave. Tu se bodo poznavalci družili z ljubitelji, poslovneži z dijaki in študenti.

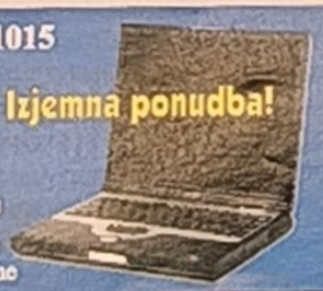
PROST VSTOP za prijavljene obiskovalce www.teleinfos.org

PravaPovezava

TEAL RAČUNALNIKI

Notesnik Compaq EVO N1015
14,1" zaslon TFT 1024x768
procesor AMD Athlon 1700+
256Mb spomina, flopy 1,44Mb
trdi disk 20GB, DVD enota
grafika ATI Radeon 64Mb share
Li-ion baterija, fax modem 56k,
mrežna 10/100, Windows XP Home

Izjemna ponudba!



Računalnik TEAL Master 2200+
matična p. MSI/GigaByte KT400
procesor AMD Athlon XP 2200+
pomn. 256Mb DDR, disk 80Gb 7200
1,44Mb, CD-RW enota MSI RW 52x
graf. ATI Radeon 9100 64Mb DDR
črno-srebrno ohišje QMS 400-V
17" monitor Hyunadi QV770
tipkovnica in miška

www.teal.si

COMPAQ 279.990 kredit 12x24.888

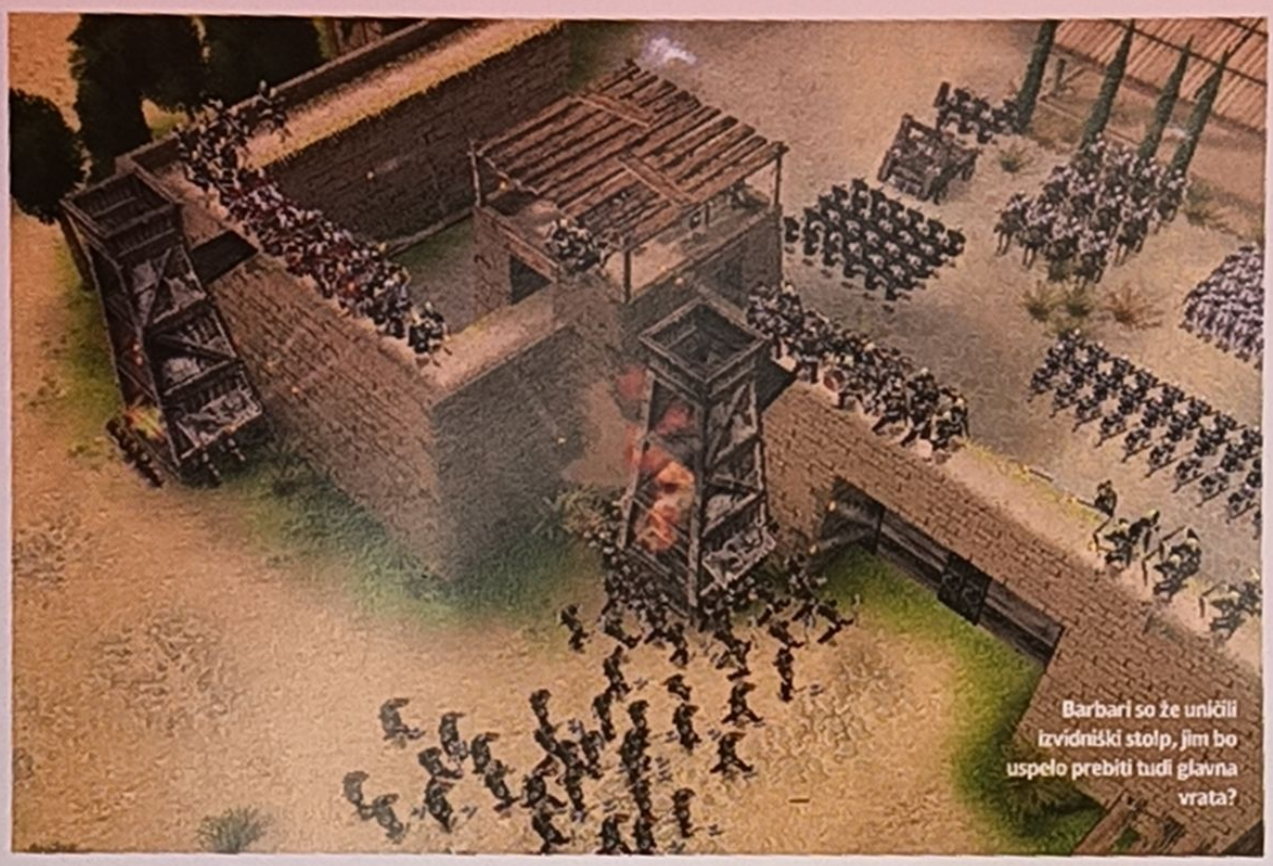
doplačilo: Windows +33.990
tiskalnik HP 3325 + 14.990

199.990 kredit 12x17.407

TEAL d.o.o. LAŠKO, Kidričeva 5, Laško, PE Celje, Smrekarjeva 1, Celje, internet: www.teal.si - email: info@teal.si

Računalniška revija samo za vas

Pokličite za
BREZPLAČNI
ogledni izvod revije
Tel.: 01/300-38-03
ali pošljite mail na naslov
narocnine@nevtron.si



Barbari so že uničili izvidniški stolp, jim bo uspelo prebiti tudi glavna vrata?

Pretorijci se bodo borili v mrazu...

...znojili pa se bodo tudi v egipčanskih puščavah.

Si proti nam?? Ogenj!!!!

PRAETORIANS

Eidos PyroStudios **http://praetorians.pyrostudios.com**

Sestavite svojo vojsko in zavladajte rimskemu imperiju, kot mu je Cezar.

Min PIII-500MHz, 128MB, 16 Mb3D
Opt PIII-800MHz, 256Mb, 32 Mb 3D
Več igralcev LAN, Internet

Včasih pred začetkom našega štetja še ni bilo računalnikov. Tedanje ljudstvo ni imelo niti mobilnih telefonov, ni bilo televizije in še marsičesa zabavnega ne. Zato je bilo dolgčas predvsem voditeljem, ki so bili naveličani vsakodnevnih zabav in pohujšljivih orgij. Pa je prišel Julij Cezar na misel, da bi lahko svoje življenje malo popestrili z bojnimi pohodi in s tem primernimi življenjskimi izzivi. Najeli so plačano vojsko – Pretorijce in pomendrali sosednje pokrajine ter ostale bolj ali manj oddaljene kraje.

Pyro Studios, ki so kot razvijalci najbolj znani po svoji strateški igri (kmalu že trilogiji) *Commandos*, nam tokrat v epski realnočasovni strategiji Pretorians ponujajo večje število vojakov v treh narodnostno različnih vojskah – Rimljanski, Egipčanski in Galski. Vsaka izmed njih ima vojake z različnimi sposobnostmi, vsako od ljudstev ima na razpolago njim najbolj znano orožje. Pehota, oborožena z meči in sulicami, katero iz ozadja podpirajo lokostrelci in konjenica, oblega in zajame mesta, hkrati pa gradi in brani nova. Med gradbinci se najbolje izkažejo Egipčani, ki pa so nekoliko slabše vojaško pripravljeni. Vsaka od treh vojsk ima določeno prednost pred ostalima, pa tudi slabosti, ki pa jih je treba predvsem v večigralskem načinu nasprotnikom prikriti. V ozir je poleg različnega orožja in temu primernim strategijam potrebno vzeti tudi drugačno pokrivanje terena, saj se lahko pehota na primer skrije v visoko travo, lokostrelci pa streljajo dlje, če stojijo na nekoliko višjem položaju.

Različni tereni so grafično zelo lepo dodelani, od visoke trave do peščenih plaž v Egiptu. To pa ne velja za vojake in še manj za puste naselbine. Gradnja le-teh je naravnost smešna, saj se nove hiške kot Feniks same dvignejo naravnost iz pepela, vojaki pa od nastajajočega objekta v trenutku gradnje stojijo oddaljeni vsaj pet metrov. Ta civilni, nevojaški del igre je pravzaprav največja črna pika *Pretorijcev*, ki tako vso svojo strategijo usmerja na vojskovanje, pri tem pa zanemarja vse osnovne življenjske potrebe, ki spadajo k življenju vojaka. Le-tega ob morebitnih poškodbah zdravi vrač, ki z nezemeljsko silo v zelo kratkem času pozdravi vse, ki še dihajo. Na trenutke prav otročje.

Tridimenzionalna kamera nam s pogledom iz ptičje perspektive ponudi lep razgled nad okolico naših nameščenih vojaških enot. Kot v drugih podobnih strategijah je del otoka zatemnjen, pač v skladu s tezo, da vi, kot vrhovni poveljnik vseh sil, ne vidite več, kot lahko vidi vaš oglednik. Bolj moti to, da se sovražnik ne pokaže iz neosvetljenega dela otoka, kot bi pričakovali, pač pa kar naenkrat, kakor fižol, zraste iz tal. Zgodi se (v primeru, da vaše čete ne korakajo, temveč tečejo), da ne bo dovolj časa, da bi svojim vojakom ukazali napad oziroma umik, ker so ti brezglavo padli v divje klanje.

Če odmislimo nevojaški del igre in težave z zelo obsežnim igralnim vmesnikom, ki jih bodo imeli predvsem začetniki igranja take vrste realnočasovnih strateških iger, lahko zatrdimo, da so *Pretorijci* na pogled zelo všečna igra. Očarajo predvsem množični boji, ko se na bojišču udari tudi več kot 500 vojakov naenkrat. Igra ne bo zaslovela kot ena izmed revolucionarnih v tej zvrsti, če pa bolje pomislimo, je tako tudi bolje. Ostanimo klasični stretegi.

Mark A. Štor

NEZAMUDITETEGA

Vsaki vojski bodo na voljo unikatni triki. Pretorijci, na primer, se bodo pred lokostrelci zavarovali na zelo nenavaden, a v zgodovinski praksi potrjeno uspešen način. Postavili se bodo drug ob drugega in iz posameznih ščitov sestavili en velik ščit, ki jih bo varoval pred sovražnikovimi puščicami.

Nove vojake se vpokliče po sistemu: si z nami, ali pa si proti nam!

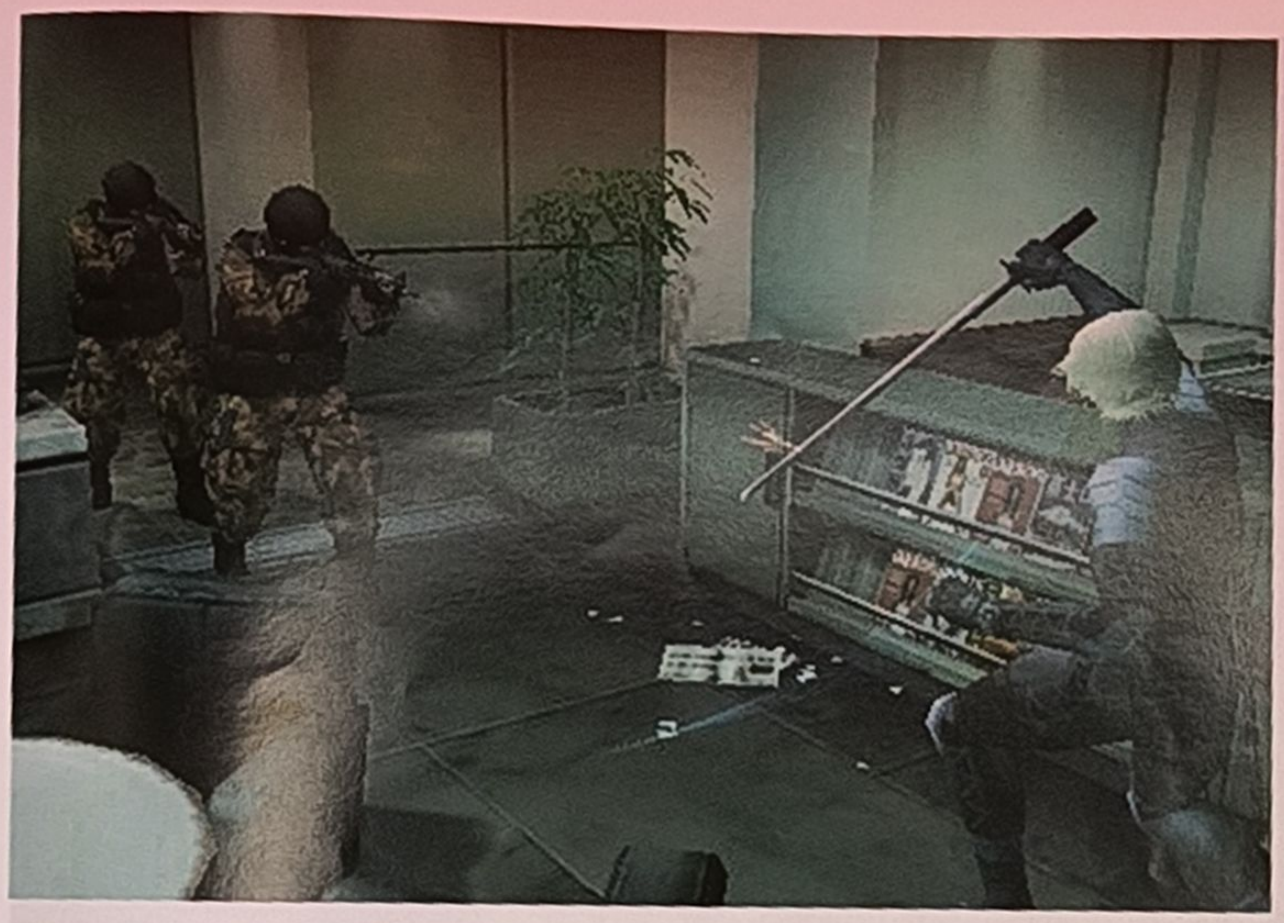
PCFOcena

↗ Izvirni triki, vloga oglednika, 24 misij
↙ Gradnja objektov, civilne naloge nasploh

VREDNO OGLEDA
Medival: Total War 94%
Settlers IV 80%
Civilization III 91%

"Klasična strategija, ki zahteva popolno zbranost."

82%



METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

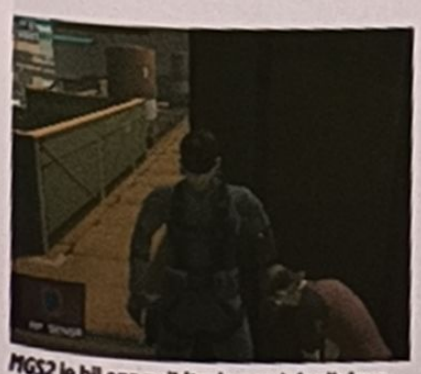
Konami Lasten **www.konami-europe.com**

Če želite sodelovati pri ustvarjanju akcijskega filma, potem vam je ta igra pisana na kožo.

Min PIII-500, 128Mb RAM, 16Mb 3D, enota DVD
Opt PIII-800, 256Mb RAM, 32Mb 3D
Več igralcev Ne podpira

MGS2 je izdelek japonskega podjetja Konami in vidi se, da imajo na Vzhodu povsem samosvoj pristop k računalniški zabavi. Ena največjih uspešnic s PlayStationa 2 zadnjih nekaj let je v osnovi tretjeosebna strelska igra z ogromno prikritosti, sodobnih orožij in z gibčnima glavnima likoma. Na nek način je podobna *Splinter Cell*, a igra na druge karte.

Ogromno časa boste porabili ob gledanju kinematičnih sekvenc in od začetka, ko še ne boste padli v zgodbo, vas bo to dodobra pogrelo. Toda ne obupajte, saj boste zamudili unikatno izkušnjo. Počasi boste dojeli dogajanje in se zaljubili v zgodbo polno prevar, skrivnostnih oseb, akcije, naprednega orožja, specialnih enot, adrenalina in jeznih Rusov. Človek dobi občutek, kot bi gledal izjemen akcijski film, v katerega sam poseže. Razmerje med igralnim delom in sekvencami je okoli 60:40 in verjetno zaradi tega igra prihaja na mediju DVD, a v zameno ponudi eno izmed najboljših zgodb, kar sem jih kdaj videl.



MGS2 je bil ena najhitreje prodajanih iger na PlayStationu 2.

Korenine

Mojemu začetnemu vihanju nosu je botrovalo še nekaj stvari, ki pa jih *MGS2* nikoli ne bom odpustil. Praktično vse izhajajo iz njegovega konzolastičnega rodovnika, ki mu je zapustil puste, grde in nelogične menije. Poleg tega je prinesel še probleme pri upravljanju, saj ne zna dobro izkoristiti naveze miške in tipkovnice, kar vas skoraj prisili k uporabi ploščka.

Nadaljujem lahko z izgledom, ki sicer ni brezupen, a se utaplja v sivi povprečnosti. Sivi lahko vzamete dobesedno, saj vse barve v igri delujejo oprano in tako pokončajo možnosti za bolj atraktiven izgled. Kapitulacija se nadaljuje z nenatančnimi teksturami, ki so v primerjavi s *Splinter Cell* mizerne. Še najbolje se igra odreže pri animacijah gibanja, ki so dovolj prepričljive, če ne že kar navdušujoče.

V igri nastopata dva protagonista – Snake in Raiden. Vsakega izmed njiju bomo spoznali v ločenih kampanjah, katerih zgodbi in liki pa se umetniško prepletajo. Vsaka se odvija na drugi lokaciji, a je treba poudariti, da sta obe relativno majhni (ladja in nekakšna pomorska čistilnica) in se jih boste slej ko prej naveličali. Kampanji boste lahko preigrali že v enem vikendu, potem pa vas čakajo še ločene misije ter posebne naloge v navidezno-resničnem simulatorju.

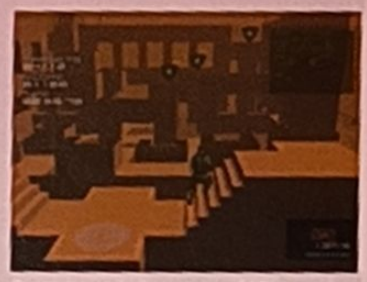
V *MGS2* naletimo na še eno inovativno pogruntavščino – s posebnim vgrajenim sprejemnikom je glavni lik vedno povezan z nekaj pomembnimi osebami, ki mu dajejo navodila, mu razlagajo o ostalih osebah, duhovičijo in shranjujejo položaj. Koristno, le del s shranjevanjem je po nepotrebnem opremljen s predolgimi pogovori.

Igra očara z globoko zgodbo in kinematičnostjo, a razočara na področju menijev, nadzora ter včasih glasbene podlage, ki prepogosto servira akcijske tone, ko se nič ne dogaja. Na žalost ne izkoristi vseh potencialov – sodobnega orožja pravzaprav sploh ne potrebujemo, saj zadostuje osnovna pokalica. Kljub temu pa je *MGS2* dokaz, kako lahko Vzhod s svojim drugačnim pristopom prevetri igričarsko sceno. Če nam bo Konami še naprej dobavljal vsaj tako kakovostne naslove, ga bomo zagotovo izjemno toplo sprejeli!

Tomaž Bartolj

Slabost igre: predmeti, s katerimi lahko kaj storite, so preslabo vidni in označeni.

PODALJŠKI



Sama kampanja se precej hitro steče, zato je igri dodana še obilica drugega materiala. Deležni boste kar nekaj sto nalog v posebnem simulatorju, v katerih boste v vlogi Raidena ali Snaka lahko preizkusili tako svoje strelske, kot tudi tihoplazne sposobnosti. Omejeni boste s časom ter točkovani glede na čas in natančnost.

Poleg tega si boste prebrali še nekaj člankov, ki govorijo o preteklosti in sedanjosti ter o akcijah osrednjih likov. Na voljo so vam tudi posebne misije, ki govorijo o različnih skrivnostnih dogodivščinah.

PCFOcena

↗ Fenomenalna zgodba, liki, kinematičnost
↙ Izgled, meniji, majhne lokacije

VREDNO OGLEDA
Splinter Cell 90%
No One Lives Forever 2 89%
Deus Ex 94%

"Igra, ki jo boste vzljubili. Vsekakor vztrajajte pri njej."

80%

Pravkar je bila sestreljena ladja na desni, dvema, iz katerih se vali rdeč dim, pa se utdi nič kaj lepega ne obeta.

FREELANCER

Microsoft Digital Anvil **www.microsoft.com/games/freelancer/**

Ste brezposelni? Zakaj ne bi sprejeli dela profesionalnega voznika vesoljske ladje?

Min PII-450Mhz, 128MB, 3D kartico
Opt PIII-900MHz, 256Mb, 32 Mb 3D
Več igralcev LAN, internet

NEZAMUDITETEGA

V igri je za več kot dve uri filmskih sekvenc, ki povezujejo zgodbo v enoigralskem načinu in ponujajo dovolj uporabnih informacij. Igralec prek daljših, a nemotečih filmčkov spoznava dogajanje na oddaljenih planetih in škoda bi bilo, da bi zaradi neučakanosti izpustili zares lepo animirane dele igre, v katerih so avtorji pustili kanček sebe.

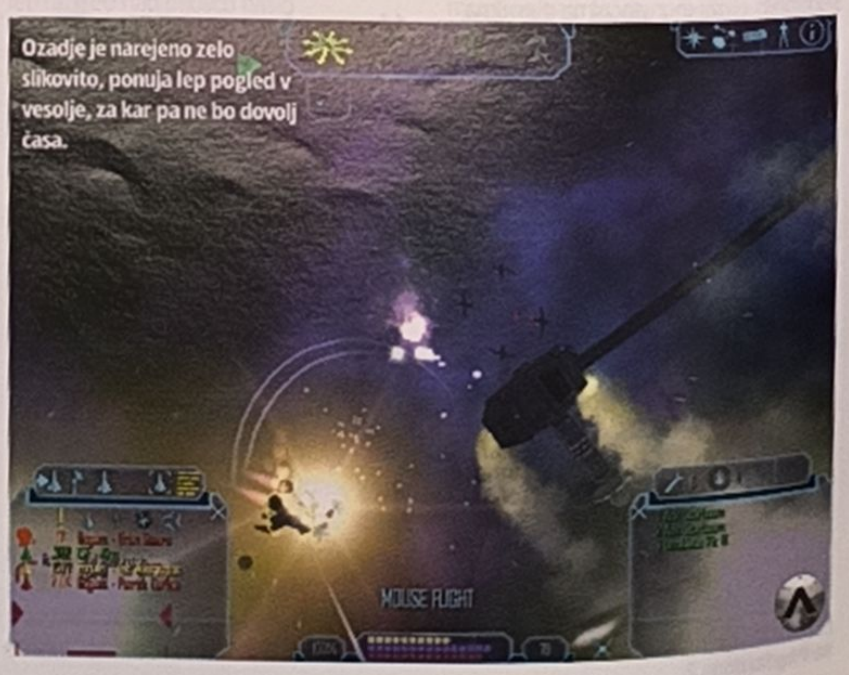
Ko slišite, da gre za simulacijo letenja, ki se odvija v vesolju, je enoigralski način ponavadi vezan predvsem na zgodbo. V upravljanje dobite kakšno do zob oboroženo vesoljsko ladjo ter z njo, kljub temu, da ste amater in popolnoma brez prakse, v nekaj urah rešite človeško raso pred komer koli, ki nam grozi z uničenjem. In potem postane, zeh, dolgčas.

Chris Roberts, vodilni razvijalec v skupini Digital Anvil, najbolje pozna ta problem, saj se je z njim soočil že kot eden izmed razvijalcev *Wing Commanderja*. Igralci iščemo več dinamike, predvsem pa nam linearnost v zgodbi igre ne naredi privlačne. Človek vendarle že od nekdaj rad raziskuje in najverjetneje bo tudi čez nekaj stoletij tako. Sploh pa se igre vedno prehitro končajo, tako da je fino igrati igro, ki nima določenega konca. In tako je nastal *Freelancer*, ki je v vseh pogledih zelo – free (svoboden). Igro končate šele, ko se je res naveličate, do takrat pa veselo na delo.

Galaktična odiseja

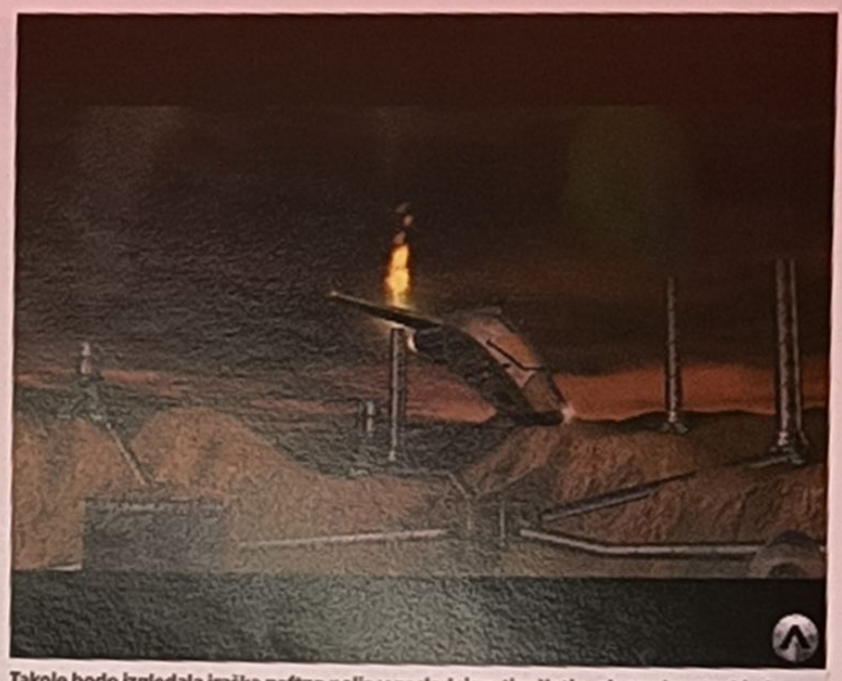
Zgodba v enoigralskem načinu se odvija nekaj sto let v prihodnosti, ko je začela divjati vojna med različnimi galaktičnimi kolonijami, pri čemer nihče več pravzaprav ni vedel, zakaj se je vojna sploh začela. Končno se petim vesoljskim ladjam uspe prebiti iz obroča sovražnih sil in te ustvarijo novo življenje nekje na drugem koncu vesolja. Postavljeni ste v vlogo Edisona Trenta (glas mu je posodil znani Ian Zering, Steve iz nanizanke Beverly Hills 90210), ki je po napadu na svojo postojanko Freeport 7 prišel iskat srečo in novo življenje na Liberty Space, kjer iščejo drzne in dobre pilote za takšne in drugačne misije po vesolju.

Igra da na začetku občutek, da bomo



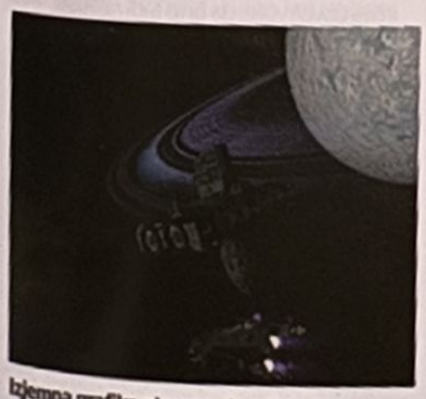
Ozadje je narejeno zelo slikovito, ponuja lep pogled v vesolje, za kar pa ne bo dovolj časa.

Ko se vam sovražna ladja prikaže pred očmi, se okrog nje na zaslonu izriše rdeč kvadratek. Open fire!!!



Takole bodo izgledala iraška naftna polja v naslednjem tisočletju, ob predpostavki, da Američani prevzamejo kontrolo nad Irakom še letos.

igrali klasično pustolovščino, vendar le do trenutka, ko sprejmete svojo prvo delo. Po kratkih inštrukcijah se že znajdete za krmilom in ste pripravljeni na prve vožnje po širnem prostranstvu. Izbira plovil je izjemna, v grobem pa se deli na lovce in oskrbovalne, torej tovorne ladje. Te se naprej spet delijo po velikosti, ter seveda tudi po ceni. Najbrž ni treba posebej poudarjati, da ste za vsako uspešno misijo dobro plačani, s tem denarjem pa si lahko omislite boljše, stabilnejše plovilo. Trent ni zaposlen pri nobeni družbi, je tako rekoč samostojni podjetnik, opravlja delo za tistega, ki ga bolje plača. Tako je na razpolago veliko različnih vrst bojev, v katerih si pridobivate točke, ki so odvisne predvsem od tega, komu ste naredili uslugo. Če so to kriminalci, ki od vas zahtevajo ubijanje vse povprek, verjemite, da si boste nakopali težave s policijo in vojsko. Če boste preveč igrali maminega sinka in se držali zakonov kot pijanec pilota, pa boste tarča nenehnih napadov flot, ki se ukvarjajo z ropanjem tovornih ladij. Tako da priporočam nekakšno vmesno linijo, s čimer se boste izognili nepričakovanim napadom, ki vas v najboljšem primeru stanejo kar nekaj denarcev za popravilo ladje, v najslabšem pa ..



Izjemna grafika planetov in celotnega vesolja, manjkajo pa detajli na vesoljskih ladjah.

>>Večigralski način da igri novo dimenzijo in veliko pozitivnih točk

Ekonomija je znanost

Odveč bi bilo poudarjati, da s časom in uspešnostjo v misijah težavnost le-teh narašča, prav tako pa narašča umetna inteligenca sovražnih lovcev, tako da je treba biti zelo previden pri izbiri nalog. Nekatere so kar zapletene, potovati je treba precej daleč, za nagrado pa dobite mizerno plačilo, ki niti slučajno ne povrne stroškov, ki nastanejo, kaj šele vašega dragocenega časa. Ker sem po izobrazbi ekonomist, po vrhu pa še pazim na pravilno relokacijo mojih virov (če je kaj nejasno, glej Ekonomika podjetja str .186) svetujem, da namesto dragih in hkrati dolgočasnih nalog izberete tiste z več cvenka, četudi bo šlo za načelo "kdor riskira – profitira."

Ustavimo se še pri oceni klasičnih kategorij igre. Ta ne podpira navigacije vesoljskega plovila z igralno palico, kar zna biti moteče predvsem za tiste letalske guruje, ki so s palico recimo že obkrožili svet v *MS Flight Simulatorju*. Vendar ne verjamem, da bodo igralci te vrste poprijeli za hitro dinamično vesoljsko igro, ki je, roko na srce, pravo nasprotje filigransko natančni vožnji sodobnih letal. Torej, svoje plovilo tako upravljate s kombinacijo tipkovnice in miške, pri čemer pride slednja do veljave predvsem takrat, ko preidete v fazo streljanja in sledenja sovražnih letal. Takrat z desnim gumbom vključimo "mouse flight control", ki omogoča let in sledenje, kot ga poznamo iz Top Guna oz. podobnih filmov. Prav zabavno je, ko se poskušate kornu prilepiti za zadek in ga sestreliti, pa tudi ne ravno prijetno, ko so vloge mačke in miši zamenjane.

Prilepi se mu na rep

Na tem mestu je treba omeniti še izjemen večigralski način, ki ga igra, kot je *Freelancer*, ne more pogrešiti. Ta da igri popolnoma novo dimenzijo in zelo veliko pozitivnih točk pri skupni oceni igre. Večigralski način se pravzaprav zelo opira na temelje zgodbe za enoigralski način, vendar vas tu v zasedi ne bodo pričakali sovražniki z umetno inteligenco, pač pa se vam po za rep prilepil kar eden od kolegov na drugi strani omrežja. Seveda se lahko dogovorite tudi za kolektivni pristop in skupaj napadate nič hudega sluteče Freelancerje, ki služijo denar z oskrbovanjem kake izmed kolonij.

Grafika je najverjetneje najbolj šibka točka te sicer izvrstne igre, vendar stvar niti ni toliko moteča. Res je, da so ladje bolj skromno okrancljane, da ponavadi vidite le orožje, ki se bohoti izpod kabine, vendar verjemite, da med samim bojem ni časa za ogled turističnih znamenitosti prihodnjega tisočletja. Vse kar opazite, je nekaj galaksij oddaljeno ozadje, ki se prav lepo zlije z okolico in nudi dobro preglednost na zaslonu. Sicer pa so sovražne ladje označene z rdečim kvadratom oz. puščico, ki kaže, kam vam je tarča pobegnila.

Igra je name naredila izjemen vtis, čeprav sem eden tistih, ki z muko igrajo simulacije letenja, toliko bolj, če so kakor koli povezane z vesoljem. Vendar me je igra pritegnila in komaj čakam, da svoje sposobnosti preizkusim tudi na internetu. Do takrat pa sklatim z neba še kako dečvo, ki misli, da je zanjo dovolj prostora v vesolju.

Mark A. Štor

ZNANI GLASOVI

Razvijalci igre so se izredno potrudili pri zvokovni obdelavi *Freelancerja*. Likom v igri so glasove ponudili Ian Ziering (Steve) iz nanizanke Beverly Hills 90210 ter Andy Serkis (Gollum) in John Rhys-Davies (Gimli), oba iz filma Gospodar prstanov.

Pogled na Zemljo, ki se ga ne bi sramovali objaviti niti na Discovery Channelu.

PCFOcena

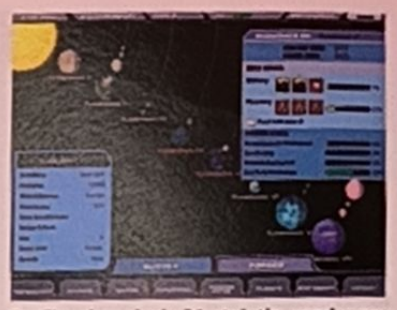
↗ Prosta zgodba, večigralstvo, zvočni učinki
↙ Ne podpira palice, grafične podrobnosti

VREDNO OGLEDA
Wing Commander: Prophecy neocenjena
Privateer 2: The Darkening neocenjena
Freespace 2 neocenjena

"Izjemna igra, ki jo boste le stežka prenehali igrati."

87%

"Hudirja, stvari ne gredo najbolje. Najbolje bo, da vzamem zadevo v svoje roke," si poreče vladar galaksije. Težava je v tem, da ne more.



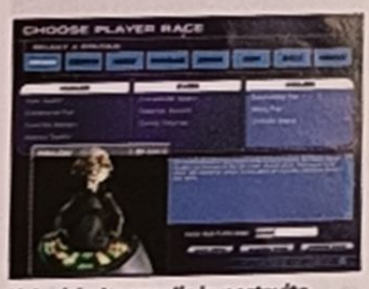
Grafika ni na nivoju 21. stoletja, vendar nas to pri tovrstnih igrah nikoli ni motilo. Težave so drugje.

Tudi sestavljanje novih oblik ladij je utrujajoče kot večina drugih delov igre.

MASTER OF ORION 3

Infogrames Quicksilver **www.moo3.com**

Kolonizirajte vesolje – z ognjem in mečem. Če med tem opravilom ne zaspite od dolgčasa.



Kolonizirajte vesolje in postavite dobro organizirano vesoljsko vlado. Če se vam le ljubi.

Min PII-300, 128Mb RAM
Opt PIII-500, 256Mb RAM
Več igralcev internet, LAN

Master of Orion 2 je bila igra, ki je pred sedmimi leti navdušila generacijo igralcev, ki so preigravali *Civilisation*, nato pa želeli početi nekaj podobnega tudi v vesolju. Zaradi spominov na stare dobre čase je bil tretji del ena bolj pričakovanih iger v zadnjih nekaj mesecih in gotovo bo pogled na spodnjo oceno povzročil kar precejšnje število razočaranih pogledov. Predelava serije sicer prinaša nekaj novosti, vendar pozablja na dejstvo, da bi naj bile igre zabavne. Tisto, kar nas je pri prvih dveh delih držalo in nas prisililo, da si obljubimo "samo še eno potezo", nas sedaj spusti po nekaj urah igranja.

Ideja je znana – razvijte svojo vrsto iz nepomembnega dejavnika v mogočno raso, ki bo zavladala ostalim. Cilj seveda opravičuje sredstva, na voljo pa so politični, ekonomski in vojaški načini vojevanja. Nadzirali boste naseljevanje planetov, industrijo, raziskovanje, formiranje flot in vojaških enot, diplomacijo in vohunjenje ter še kaj.

Kaj pa v praksi?

Vmesnik je popolnoma zmeden, meniji so nelogično razporejeni, grafika pa je na nivoju iger preteklosti. Seveda se zavedamo, da pri tovrstnih igrah zunanji izgled bistveno ne vpliva na užitek med igranjem – saj smo vsi igrali odličen *Champ Manager* in si pomagali le z lastno domišljijo – vendar ima *MOO3* večje težave.

Igra trpi za preveliko količino podrobnosti, po drugi strani pa večino odločitev na področju mikro-upravljanja prepusti računalniško nadziranim pomočnikom. Glede na to, da se nahajate v vlogi voditelja vesoljskega imperija, se nam to sicer ne zdi nelogično, vendar je žalostno, da na pomočnike nimate skoraj nikakršnega vpliva – tudi takrat ne, ko si to sami želite. Tako igra postane avtomatično prehajanje iz poteze v potezo, ko vse skupaj poteka po nekem ustaljenem redu dogodkov, na katere nimate zadostnega vpliva. Čez nekaj ur igranja boste ugotovili, da preprosto klikate na ikono za naslednjo potezo, ne da bi sploh storili kaj pomembnega za svoj imperij.

>>Prinaša nekaj novosti, a pozablja, da bi naj bile igre tudi zabavne

In tako pridemo do naslednje težave – igri primanjkuje vzdušja, s kakršnim sta se ponašali prejšnji dve igri iz serije. Med igranjem si preprosto ne boste mogli predstavljati, da ste resnično na čelu vesoljskega imperija.

Razočarajo tudi posamezni sklopi igre. Diplomacija bi morala biti ena močnejših plati *MOO3*. Tukaj vam je na voljo vohunjenje, politično in trgovsko sodelovanje ter sklepanje zavezništev, a vendar se, ne glede na vaš trud, naposled vedno izkaže, da ste precejšen bedak, ki je upošteval diplomatski dogovor, medtem ko vas bodo vaši zavezniki napadli brez pravega razloga. Slabo so izdelani tudi vesoljski spopadi in boji na površjih planeta – pri obeh bodo vaši ukazi igrali le obstransko vlogo, grafično pa so predstavljeni na nivoju igre iz začetka devetdesetih.

Kaj je šlo narobe?

Dejstvo, da je bila igra nič kolikokrat prestavljena, nam morda pove, da so se razvijalci zavedali težav. Prav tako je očitno, da so ugotovili, da so se na nekaterih področjih brez potrebe poglabljali v podrobnosti in so nato vključili navidezne pomočnike, ki pa jih ne morete izključiti. Ob vsem tem pa vam mora biti žal, da so avtorji s slabo izdelavo izpustili veliko priložnost ustvariti novo nadaljevanje vesoljske različice Civilisation, v kateri bi nam velikost vesolja in raznoliki dogodki, ki nas čakajo med osvajanjem, ponudili ob vsakem igranju novo igralno izkušnjo. Sicer vas bo vsakič ob ponovnem igranju res čakalo nekaj novega, vendar ne boste imeli dovolj volje, da bi to tudi raziskali.

Nikola Janković

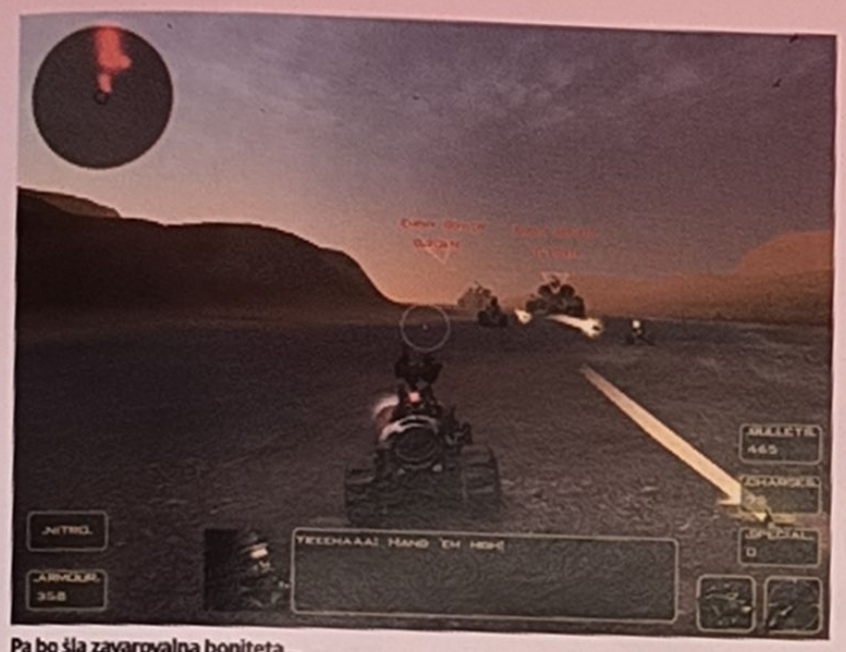
PCFOcena

↗ Koncept, vedno drugačno okolje
↙ Vmesnik, slaba izdelava, ni vzdušja

VREDNO OGLEDA
Championship Manager 4 90%
Civilization III 91%
SimCity 4 88%

"Težko pričakovana, a ostaja velika zamujena priložnost."

62%



Pa bo šla zavarovalna boniteta...

V 3D vesolju se ni lahko znajti, zato je tukaj vseprisotna 2D zvezdna karta.

BANDITS
PHOENIX RISING

Panvision www.bandits-game.com

Hitrost ubija. To počnejo tudi protipehotne mine.

Min PIII-500, 128Mb, 16Mb 3D
Opt 1.5GHz P4, GeForce2
Več igralcev Internet, LAN

Prav zanimivo je, kako hitro nas prevzamejo klišeji. Če kakšno stvar označimo za "post-apokaliptično", takoj pomislimo na puščave z redkimi mesteci, dom obubožanim skupnostim, ki se borijo za svoj obstoj. In če rečemo: "Bandits je post-apokaliptična dirkalna igra," boste takoj pomislili na zmešane cestne bojevnike v prirejenih vozilih, ki se pojajo po praznih avtocestah. Na kratko – pomislite na Pobesnelega Maxa.

In *Bandits* so Pobesneli Max brez psa. Brez presenečenj, brez prefinjenega napredovanja likov ali kompleksne zgodbe. Gre za arkadno "žganje" in tisti, ki se zadnji smejijo, so zadnji preživeli. Obdržite mirno roko trdno na krmilu, pa vam bo mogoče celo uspelo. *Bandits* vodite kot večino prvoosebnih streljank – preko tipkovnice in miške. Miško lahko uporabljate za krmiljenje, če pa jo potrebujete v druge namene, pa lahko vozilo krmilite s tipkovnico in istočasno z miško upravljate z orožjem. Privajanje na vožnjo v eni smeri in streljanje v vse ostale smeri, bo sicer trajalo nekaj časa, a je zato toliko bolj zabavno. In seveda pomeni razliko med preživetjem in smrtjo.

Sovražnike boste po večini srečevali v manjših skupinicah,

Vmesne sekvence v igri so oblikovane s slogu dialogov v stripu.

posejanih po ogromnem področju, a se bo včasih potrebno spoprijeti s celimi klani. Veliko boste lahko raziskovali, a za to ne pričakujte posebnih nagrad in velikih najdb, zaradi česar so mape precej nezanimive.Vaše glavno početje bo razstreljevanje stvari, kar postane kmalu precej dolgočasno, saj se cilji misij skorajda ne razlikujejo. Največji užitek je nadgrajevanje vozila in orožij ter izboljševanje voznih sposobnosti. Gre torej za točno takšno igro, kot bi jo pričakovali. Ni popolna, upravljanje ni ravno na nivoju, določenih vmesnih sekvenc pa ni mogoče prekiniti. In tudi hitrega shranjevanja ne pozna. Še vedno torej čakamo, da bomo na PC-jih deležni res poštene avtomobilske bojne igre.

PCF

PCFOcena

↗ Lahkotna akcija z velikimi puškami
↙ Ponavljajoča se, poenostavljena

"Bahaško streljanje, ki pa mu manjka raznolikost." **74%**

ORB

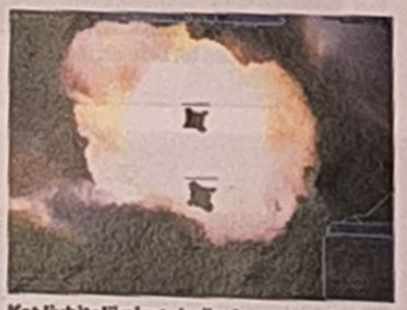
Mindscape www.o-r-b.com

Hrabro se odpravlja tja, kjer so bili že vsi dosedanji klišeji.

Min PII-600, 128Mb, 16Mb 3D
Opt PIII-1 GHz, 256Mb, 32Mb 3D
Več igralcev Internet, LAN

ORB (Offworld Resource Base, toliko da boste vedeli) se dogaja v neki oddaljeni galaksiji, zgodba pa vključuje dve nezemeljski rasi, ki se prerekata zaradi neke stare tehnologije... Če vas vse skupaj spominja na *Haegemonio*, ste na pravi poti. Sam zaplet ne bi mogel biti bolj nepomemben, saj gre za popolnoma tradicionalno igro "zgradi bazo, raziskuj, zgradi enote, uniči" v slogu igranja vlog. In velika večina misij v precej obsežnem načinu za enega igralca, vključuje v končni fazi le uničenje sovražnika. To sicer ni tako enostavno, kot se sliši, saj je vesolje v *ORB* veliko. Izjemno veliko. In tako boste ogromno časa porabili za to, da boste lovili še zadnjo enoto ali pa boste za dlako zgrešili bazo, skrito v zadnjem kotičku galaksije in brez tega nikakor ne boste mogli napredovati. In tako postane stvar zelo hitro zelo dolgočasna. Povrhu vsega pa so viri skopi in že samo iskanje lahko traja neskončno dolgo, pa tudi zmanjkalo vam jih bo zelo hitro, kar seveda omejuje količino enot, ki jih lahko ustvarite.

Vse skupaj bi sicer lahko rešila dobra UI, ki pa žal ni ravno einsteinovska. Prej nasprotno, saj se bodo tako sovražne, kot tudi vaše enote kar same od sebe odcepljale od skupine in pričele loviti



Kot ljubitelji pirotehnike imamo radi eksplozije, ki trajajo dalj časa. Ocena: 6/10.

nepomembne enote. Sicer lahko prilagodite obnašanje vsake enote, a bodo te na koncu vseeno počele stvari po svoje.

ORB Haegemonio sicer poseka kar zadeva vmesnik in način, na katerega vas uvede v igro. Preklapljanje med različnimi zasloni je skrajne enostavno in v vsakem trenutku lahko igro ustavite, da razdelite ukaze. Je pa navigacija po 3D vesolju precej težavna. *ORB* sicer ni slaba igra, saj je primerno dolga, nima večjih pomanjkljivosti in vključuje tudi večigralski način. A nima ničesar, česar še ne bi videli.

PCF

PCFOcena

↗ Zanimivo oblikovanje
↙ Nič pretresljivo novega v zvrsti

"*ORB* je kot vesolje - velika in privlačna, a pretežno prazna." **74%**

BATTLEFIELD 1942
ROAD TO ROME

EA Digital Illusions **http://battlefield1942.ea.com**

Spopadite se s pregovorno "pogumnimi" italijanskimi vojaki.

Min P350, 128Mb, 3D 32Mb
Opt P380, 256Mb, 3D 64Mb
Več igralcev LAN, Internet

Glede na znane pripovedi o pogumu italijanskih vojakov, bi to moral biti najlažji dodatek vseh časov. Na srečo ni tako. *Battlefield1942*, izvirnik, je bil dobra igra. Sicer je imel nekaj težav v enoigralskem načinu, v večigralskem pa so ga pestili preveliki zastoji, kljub temu pa je še vedno sposoben izvleči navdušenje v sobi polni igralcev v trenutku, ko se omeni, da ga znova potegnemo na plan.

Vidim te, vidim te! Uf, vidiš me...

Zato smo ploskali, ko je EA napovedal, da bo navrgel nekaj mediteranskih stopenj in novih vozil, da osveži zadevo. Če nič drugega, gre vsaj za dober izgovor, da igro znova zaigramo. Težava pa je, da je dinamika izvirnika – ko se ogromni armadi online igralcev z vozili od džipov do tankov in bombnikov B29 na velikanskih stopnjah spopadeta za prevzem nadzornih točk – tako intenzivna, da dodatkov ne boste opazili.

Road to Rome prinaša osem zgodovinsko avtentičnih stopenj, osem novih vozil in dve novi armadi. Novi tanki so, hm, tanki. Obnašajo se nekoliko drugače od tistih v izvirniku. Nova letala so popolnoma enaka, nove stopnje pa so polne travnatih in urbanih predelov, ki niso nič posebnega.

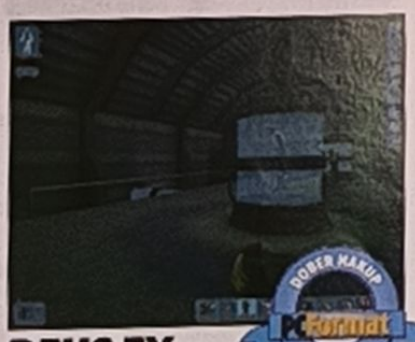
Sam proti vsem ni pravi pristop – uspeh v *Road to Rome* je odvisen od ekipnega dela.

Ob tem se vam morda zdi, da nas je *Road to Rome* razočaral, vendar je to daleč od resnice. Gre samo za to, da je že izvirna igra ponujala toliko stopenj, vozil in ciljev, da se sploh ni pričela ponavljati. Dobra novica je, da jim je uspelo odpraviti večino tehničnih težav, čeprav je za takšno trditev prezgodaj. *RTR* vsekakor ne bo pomemben dejavnik v svetu iger, vendar bodo njegove znane poteze pritegnile še tako utrujene veterane 1942. **PCF**

PCFOcena

↗ Osveži formulo *1942*
↙ Ne doda nič šokantnega

"Še naprej bo navduševal v večigralskem načinu." **78%**



DEUS EX
2.500 SIT Sold Out

Hm, kaj naj sploh povem? Vsi ga poznate, vsi veste, da je odličen in vsi veste, da je kriminal, če ga ne posedujete. Zasvojljiva mešanica plazenja, skrivanja, streljanja in uporabe možganov je ena izmed najboljših iger vseh časov. Tudi za oko je še vedno izjemno prijazna in lepo jo dopolnjuje tudi zvočna podlaga. Odlikuje jo še nelinearnost, saj lahko naloge opravite na različno nasilno načine, pa tudi koncev je več. Igro preveva odlično vzdušje polno robotov, nasilja, malce futurističnega orožja in impresivnih glavnih likov. Misije so raznolike, na videz nerešljive in na koncu pričarajo občutek zmagoslavja. Obvezen nakup!

↗ Vzdušje, nelinearnost, super mešanica
↙ Večigralstvo se ni dobro prijelo

"Odlična igra po smešno nizki ceni! Kaj še čakate?" **92%**

SUM OF ALL FEARS
4.000 SIT Ubi Soft

Tom Clancy je dobro znan med obožavalci komandovščin. Njegovi izdelki so ponavadi namenjeni starim mačkom in zahtevajo premišljevanje za vsak meter napredovanja. Tom je pogruntal, da to ne gre najbolj v prodajo, zato je ustvaril tole solidno igro. Prevzeli boste kontrolo nad štirimi možmi, poskušali prekrižati načrte teroristom in zraven spremljali za Clancya značilno zgodbo. Izgled ni najboljši, ampak še več graje leti na izjemno suhoparno oblikovane stopnje. *SOAF* vam sicer ne dopušča, da bi naokoli letali kot kura brez glave, a je precej lažji, kot njegovi sorodniki. Nekaj lahkotnega za poldneve, torej.

↗ Številne nastavitve za težavnost
↙ Grd izgled, dolgočasne stopnje

"Komandovščina, namenjena tudi začetnikom." **70%**

HOUSE OF THE DEAD 2
3.000 SIT Xplosiv

Včasih se človeku utrga. Takrat bi nekaj prijel v roke in to besno zlomil...ali pa pognal tole igro. Je neposredna predelava z Dreamcasta, kar pomeni, da je precej kockasta in posledično grda. Vse kar boste v igri počeli, je povezano s streljanjem zombijev. Vam prst že trza, kajne? *HOTD 2* je peklensko hitra igra, ki od vas zahteva natančno streljanje, saj so telesa zombijev razdeljena v več delov, tako da je razlika, ali ga zadenete v glavo ali vezalke. Igra je ustrezno linearna za popestritev pa so vključeni še t.i. šefi, ki vas bodo dodobra preznojili.

↗ Hitra, besno streljanje, kopica nasprotnikov
↙ Grda, popolnoma linearna

"Za tole ne rabite možganov." **75%**

CARMAGEDDON THE DEATH RACE
2.500 SIT SoldOut

Še ena igra za sproščanje besa. Le da boste tu sedli v avto in z njim uničevali vse, kar leze in gre ter si poleg tega seveda še prizadevali prehiteti sotekmovalce. Je izjemno podobna predhodnicama, le da bomo namesto ljudi sedaj mečkali in podirali zombije, ki so vpeljani z novo zgodbo. Igra se je ob izidu ponašala še z izboljšanim izgledom, ki pa sedaj ne prepriča več, tudi zvok ima občasne šibke točke. Ima še boljšo UI kot predhodnice in je prilagojena tudi za večigralstvo.

↗ Akcijsko vzdušje, gazenje mutantov
↙ Zastaran izgled, podobna predhodnicam

"Norenje z avtomobili in pobijanje v eni igri." **74%**

SLO-TECH.com
Nova perspektiva računalništva
http://slo-tech.com

ČAS JE ZA HRUP!

Z ultimativno zvočno opremo postavite svoj računalnik v središče domače zabave.

Čas je za hrup!

>>Govorniški oder Vrhunski zvočniki za vsako denarnico.

PURE DIGITAL ZXR-500

24.000 SIT www.pure-digital.com

>Pure Digitalov (gre za nekdanji VideoLogic) sistem 5.1 je pravo odkritje. Iz zvočnikov namreč hrumi 65 W zvoka, kar pomeni, da sistem ni ravno med glasnejšimi, zato pa je zvok čist, poln tonskih podrobnosti in pri višjih jakostih ne razpade. Najboljše od vsega pa je, da so bili ZXR-500 oblikovalsko navdahnjeni.

CREATIVE INSPIRE 6.1 6700

41.500 SIT

http://europe.creative.com

>Če prostorski zvok 5.1 za vas ni dovolj živahen, Inspire s petimi sateliti in nizkotoncem poskrbi za zvok 6.1. Tudi ta sistem ni pošastno glasen – sateliti oddajajo po 8 W zvoka (20 W za center), nizkotonec pa le 22 W – vendar pa je zvok odličen, sistem pa cenejši od marsikaterega 5.1.

CREATIVE MEGAWORKS 550 THX

120.000 SIT

http://europe.creative.com

>V *PCF* smo zapisali, da gre za "zvočnike z najbolj kakovostnim zvokom na svetu" in čeprav so grdi, je zvok izjemen. Ta sistem 6 zvočnikov nosi certifikat THX in izpljune 500 W – a ker Creative vztraja na združenem kablu za center in nizkotonec, pomeni da so najprimernejši za Audigy.

LOGITECH Z-680

130.000 SIT www.logitech.com

>Z zvokom 5.1 – Logitechov sistem je zasnovan na petih zvočnikih in nizkotoncu – je Z-680 vrhunski sistem zvočnikov, ki je že v prejšnji številki osvojil naša srca. Igrate se s 450 W, kar pomeni, da je policijska intervencija pred vrati in kot Megaworksi, nosijo certifikat THX (kar pomeni, da zvenijo odlično).

Menite, da je računalniška zvočna tehnologija dosegla vrhunec s prostorskim zvokom? Če je tako, se pripravite na presenečenje. Dolby Digital 5.1 je že lanski sneg, izdelovalci pa hitijo izdajati sisteme s sedmimi ali celo osmimi zvočniki – in temu še ni videti konca. Laboratorijske podgane že razvijajo prostorske sisteme 10.2, ki imajo toliko zvočnikov, da boste potrebovali večjo hišo. Žena bo zagotovo vesela...

Prostorski zvok ni edino področje na katerem se računalniški zvok spreminja. Pohlevni PC-jček lahko deluje kot sprejemnik za digitalni radio, z FM radiem ali brezžičnim omrežjem pa lahko MP3-je predvajate v vsaki sobi v hiši. In to še preden odkrijete formate, ki tekmujejo za krono MP3 ali pa igre, katerih zvočni učinki so tako srhljivi, da se boste skrili za kavč.

Na naslednjih straneh bomo razkrili najnovejšo tehnologijo računalniškega zvoka – od zvočnih kartic in zvočnikov do samostojnih glasbenih strežnikov, ki bodo naredili vtis na sosede in veliko luknjo v vaši denarnici. Odkrili bomo tudi svet mešanja, kjer nadarjeni otroci namesto glasbe mešajo animacije v WinAmpu, pokazali vam bomo, kako namestite prostorski zvok 7.1, priključite PC na oddajnik FM in Wi-Fi uporabljate v navezi z zvočnimi komponentami. Dame in gospodje, čas je za hrup!.

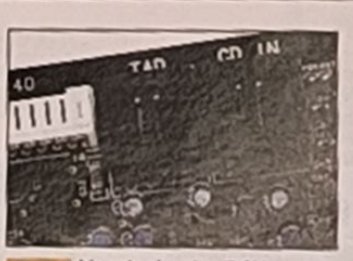
PCF

>>Laboratorijske podgane že razvijajo prostorske sisteme 10.2, ki imajo toliko zvočnikov, da boste potrebovali večjo hišo

>>NAMESTITEV AUDIGYA

S Creativovim Audigy 2 Platinum poživite svoj zvočni sistem.

01 Odprite računalnik, iz reže PCI odstranite obstoječo kartico in namestite novo. Prepričajte se, da je kartica dobro zasidrana.



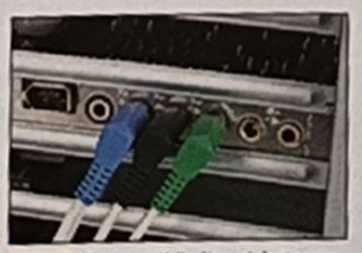
02 Na vrhu kartice PCI boste opazili priključke z oznako "TAD" in "CD_IN". Prvi je namenjen modemu, drugi pa pogonu CD-ROM.

03 Audigy 2 Platinum ima tudi drugo komponento, razširitveno enoto. Le-to namestite v prosto razširitveno mesto na prednji strani računalnika.

04 Uporabite priložen ploščati kabel in kabel SB1394, s katerima zvočno kartico povežete s pogonom. Sedaj lahko računalnik spet zaprete.

05 Glavne prednje zvočnike povežite na LIN_OUT1. Če nimate aktivnih zvočnikov, morate izhode povezati z ojačevalcem, ki napaja zvočnike.

06 Ko ste povezali prednje zvočnike (in ko levi in desni zvočniki niso pomešani), zadnje prostorske zvočnike povežite z drugim izhodom za zvočnike.

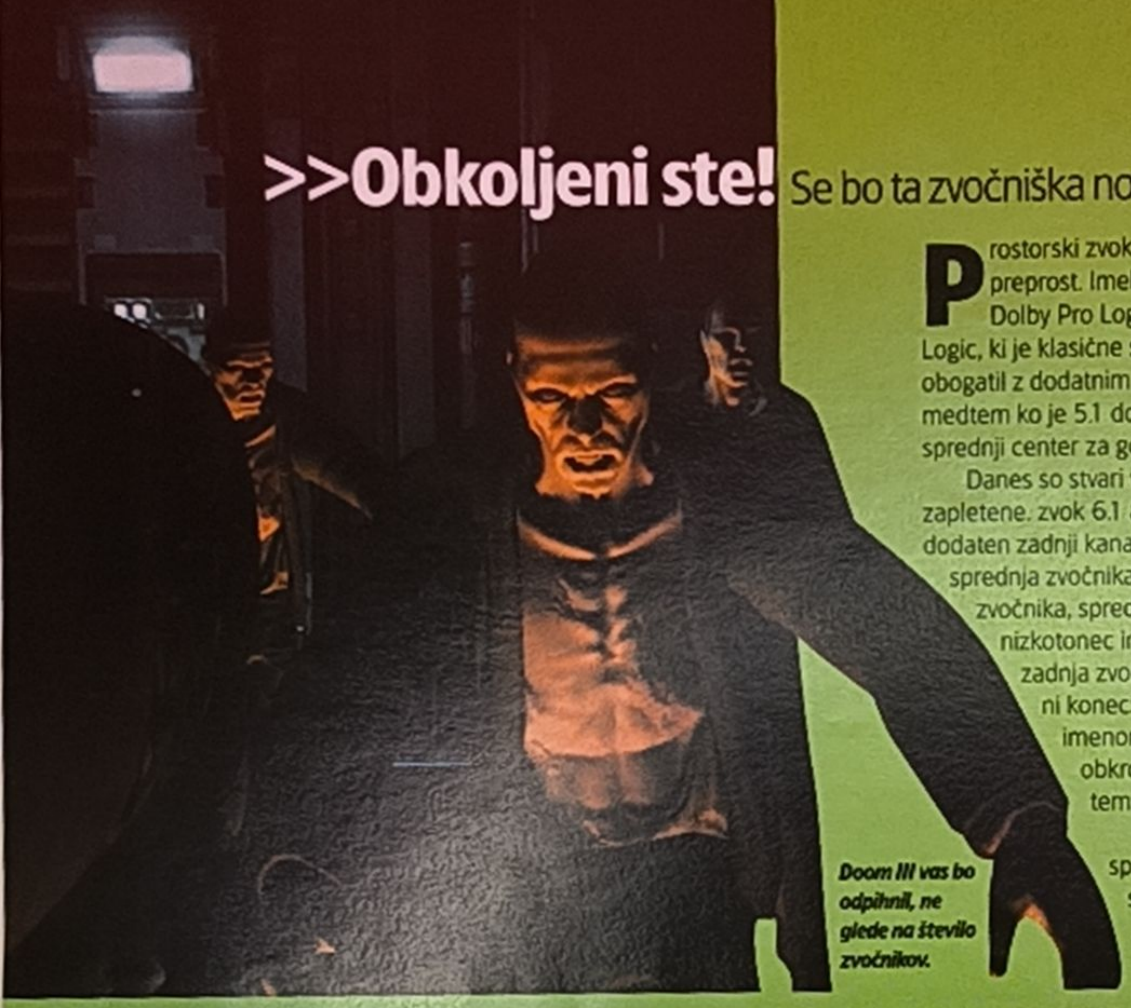


07 Sedaj priključite nizkotonca. Če imate več centralnih zvočnikov (5.1/6.1) in srednje zadnje prostorske kanale (6.1), jih prav tako povežite na ta izhod.

08 Če imate strojno opremo za domači kino, potem lahko zanemarite izhod za zvočnike in za pošiljanje prostorskih podatkov uporabite digitalni izhod.

09 Za najboljše rezultate zadnje prostorske zvočnike namestite na stojala. Če pa to ni mogoče, jih lahko pritrdite tudi na zid.

>>Obkoljeni ste! Se bo ta zvočniška norost kdaj končala?



Doom III vas bo odpihnil, ne glede na število zvočnikov.

Prostorski zvok je bil nekoč preprost. Imeli ste dve izbiri: Dolby Pro Logic ali Dolby 5.1 Pro Logic, ki je klasične stereo zvočnike obogatil z dodatnim zadnjim kanalom, medtem ko je 5.1 dodal še nizkotonca in sprednji center za govor.

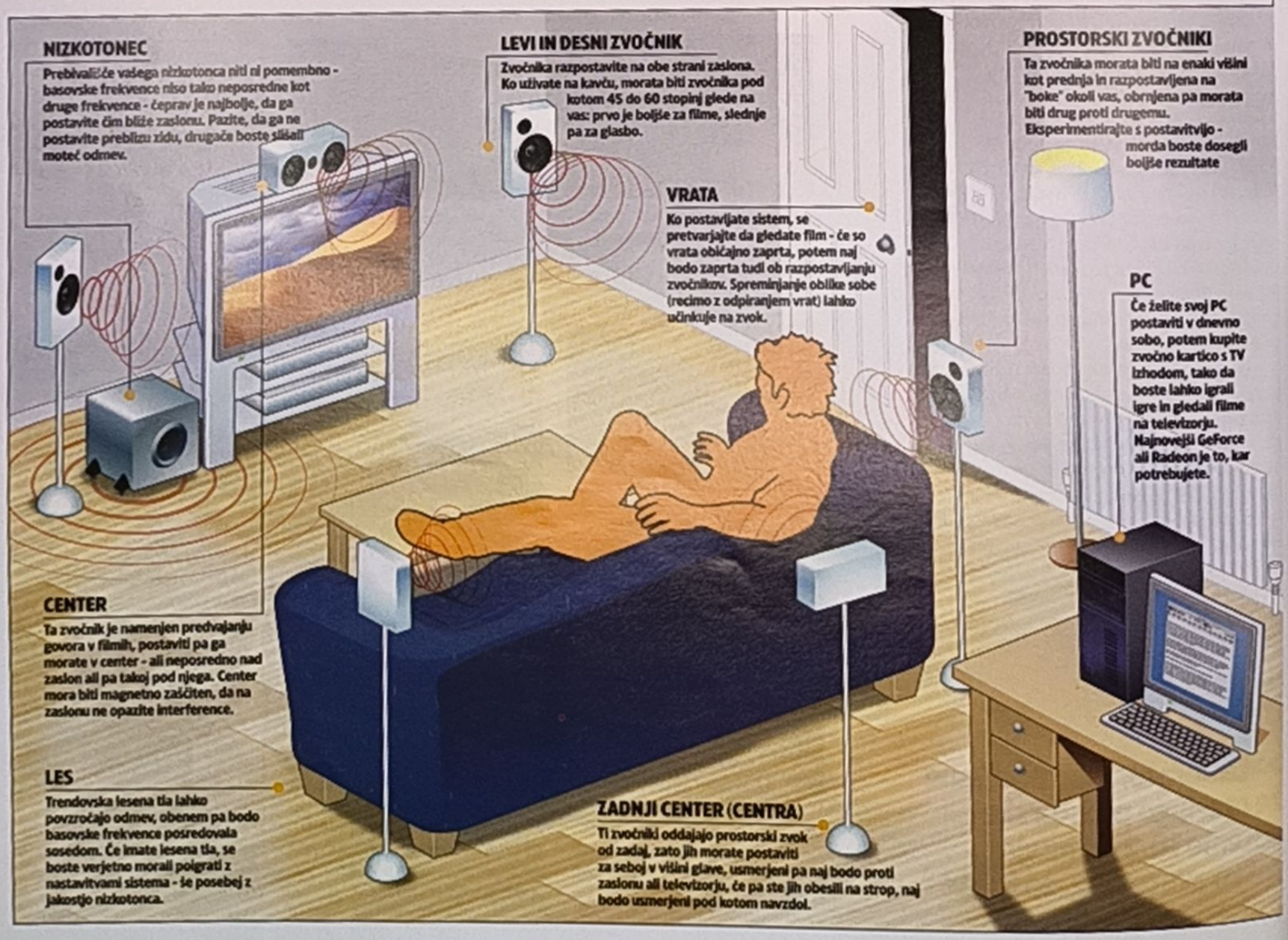
Danes so stvari veliko bolj zapletene. zvok 6.1 ali 7.1 imata še dodaten zadnji kanal, kar pomeni dva sprednja zvočnika, dva stranska zvočnika, sprednji center, nizkotonec in enega ali dva zadnja zvočnika. Norosti pa še ni konec: tehnologija z imenom 10.2 vas ne obkroža le horizontalno, temveč tudi vertikalno.

Pa kaj od tega sploh potrebujete? Če ste obsedeni z zvokom, potem sistem 6.1 ali 7.1 prav gotovo ponuja impresivno podroben prostorski zvok, vendar v večini prostorov enak učinek dosežete tudi s sistemom 5.1, ki zavzame precej manj prostora. Še več, 5.1 uživa široko podporo, medtem ko 6.1 in 7.1 ne: izbirate lahko med široko paleto strojne opreme za 5.1, tehnologijo pa podpira tudi kopica iger - v večini iger je zvok tako podroben kot grafika, le da ga ne cenimo enako. 10.2 pa domačega tržišča še dolgo ne bo dosegel.

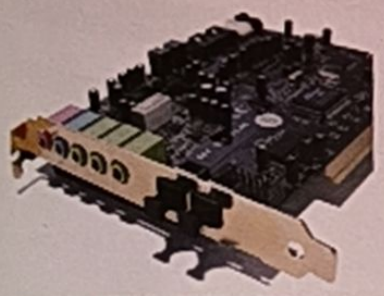
Menimo, da nima smisla, da kupujete sistem, močnejši od 5.1, dokler tudi filmi ne bodo podpirali prostorskega zvoka 6.1 ali 7.1 in celo tedaj razlika najverjetneje ne bo dovolj dramatična, da bi upravičili še dodaten par zvočnikov, razen če tako ali tako že nameravate porabiti več sto tisočakov za vrhunski sistem domačega kina. Priporočamo vam, da se držite 5.1 - oziroma vrhunskih slušalk.

>>VELIČASTNIH SEDEM

Kako postavite prostorski sistem 7.1.



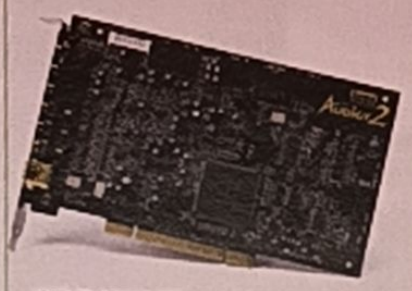
>>Štirje aduti Štiri božanske zvočne kartice



TERRATEC AUREON 7.1 SPACE

37.000 SIT www.terratec.co.uk

>Terratecove zvočne kartice slovijo po podrobnem zvoku in Aureonovi sestri - SoundSystem DMX 6fire 24/96 - smo dodelili zelo visoko oceno. Aureon gradi na Terratecovih dobrih lastnostih in v mešanico doda osemkanalni prostorski zvok. Ni najcenejša kartica, a je vredna vsakega tolarja.



CREATIVE AUDIGY 2

30.000 SIT

http://europe.creative.com

>Ko gre za zvočne kartice, bo Creative kralj - če bodo le še naprej izdelovali kartice, kot je Audigy. Klasični Audigy prinaša prostorski zvok 6.1, visoko kakovostno 24-bitno/96 KHz vzorčenje, vmesnik FireWire in obilico priključkov za zvočnike. Pri tej kartici enostavno ne morete zgrešiti.

CREATIVE AUDIGY 2 PLATINUM

55.000 SIT

http://europe.creative.com

>Audigyev veliki brat je še bolj mogočen, saj ima poseben pogon, ki ima še več priključkov: line, mikrofon in MIDI, par SP/DIF vrat in celo daljinski krmilnik. Za igre je ne potrebujete, zato pa bodo nad njo navdušeni glasbeniki in vsi lenuhi, ki naprav nočejo priklapljati na zadnjo stran računala.

CREATIVE EXTIGY

47.000 SIT

http://europe.creative.com

>Lastniki prenosnikov se ne rabijo več čutiti zapostavljenih: Extigy priključite na vrata USB in že imate vse, kar lastniki namiznikov jemljejo za običajno. Extigy ima odkodirnik za Dolby Digital za šestkanalni prostorski zvok, uporabite pa ga lahko tudi v navezi s predvajalniki DVD in konzolami.

>>ŠEST STRELSKIH IGER

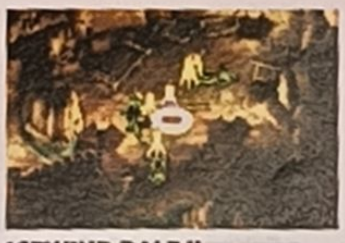
Pol ducata iger, ki izkoriščajo vaš novi prostorski sistem 6.1/7.1.

SPLINTER CELL

Tale Clancyeva "tihotapščina" se močno poslužuje prostorskega zvoka. Laurent Detoc, vodja programerjev pri Ubi Softu: "Igralci se morajo popolnoma zavedati svojega okolja, tako vizualno, kot zvočno, da lahko njihov lik ostane prikrit." Zvočni učinki močno izboljšajo igralno izkušnjo.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Eidos je za ultra-realistično vzdušje razvil posebne učinke. Kot razlaga vodja programerjev zvoka, Martin Pollas: "Razvili smo prefinjen in dinamičen sistem, ki v realnem času kalkulira vse motnje v zvoku. Plačan umor še nikoli ni zvenel tako dobro!"



ICEWIND DALE II

Le kaj bi bilo mečevanje in čarovništvo brez realističnega zvoka? Navadno sranje. *Icewind Dale II* se tej pasti izogne z ustvarjanjem realističnih 3D zvočnih scen, kjer so zvoki udarcev sekir, napadi goblinov in orkovsko spahovanje posutvarjeni do zadnje podrobnosti - pazite le, da sostanovalci že ne izdelujejo voodoo lutke.

DEUS EX

Sicer je igra že kar stara (nadaljevanje bo na kmalu na voljo), vendar pa je zvok v *Deus Ex* še vedno dober način za razkazovanje vašega prostorskega zvočnega sistema. Zvok je izjemno podroben, pa naj gre za intenzivne spopade ali klavstrofobične hodnike, celoten paket pa zamegljuje mejo med igrami in filmi DVD.

STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Slabo se piše igri *Star Wars*, ki ji ne uspe natančno poustvariti brnenja svetlobnega meča ali zvoka ljudi, ki poskušajo ostati budni med *Attack of the Clones*... in učinki v *Jedi Outcast* so ključni element igre, razvijalci pa so izdelali nov zvočni pogon, ki modelira zvoke.

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Najnovejša Larina pustolovščina se hvali s povsem novim zvočnim pogonom. Nigel James Brown, programer zvoka: "Podrobnejši zvok omogoča poglabljanje v nove lokacije v igri. Environment Morphing zagotavlja gladke prehode med različnimi resonančnimi učinki, kar omogoča ohranjanje povezane zvočne slike."

>>Vrhunski hi-fi

Naj tudi MP3-ji zvenijo odlično.

TERRATEC M3PO

115.000 SIT www.terratec.co.uk

Ne samo, da se M3PO poveže z vašim hi-fijem in predvaja običajne ter MP3 CD-je, temveč lahko nanj priključite tudi trdi disk IDE in vse skupaj spremenite v strežnik MP3.

TURTLE BEACH AUDIOTRON

140.000 SIT www.turtlebeach.com

Ta, na Ethernetu zasnovan sistem, se povezuje s PC-jem in stereom, svojo izbiro pa urejate in predvajate iz sosednje sobe. Vse skupaj je izjemno zvito, vendar morate za namestitev obvladati osnove omrežja.

TERRATEC C.A.R. 4000

240.000 SIT www.terratec.co.uk

Izgleda kot preprost, a drag predvajalnik MP3/CD, vendar ima CAR 4000 40 Gb disk in povezavo USB. MP3-je lahko prenaša na vaš PC ali pa jih iz njega snema, na notranji pogon pa celo zajema CD-je.

SONICBLUE RIO CENTRAL

300.000 SIT www.sonicblue.com

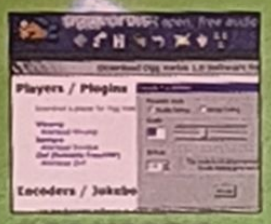
Rio Central je še ena 40 Gb pošast, ki jo povežete s PC-jem in ki preko vrat USB snema podatke iz vašega računalnika. Gre za dobro napravo, vendar se SonicBlue v Evropi še ne prodaja.

>>Lestvica najbolj priljubljenih Kako se MP3 primerja s tekmeci?

MP3 nas spremlja že nekaj let in leta se mu že malce poznajo. Konkurenčne tehnologije obljubljajo višjo kakovost zvoka in v dosti primerih tudi manjše datoteke – pa se izplačajo? CD sledi smo pretvorili v MP3, Windows Media, Ogg Vorbis, WAV in MP4 in poskušali odkriti razlike. Uporabili smo priporočeno kakovost vzorčenja (najnižjo možno kakovost, ki se še vedno ponaša s CD kakovostjo) in poskušali ugotoviti, ali majhno res pomeni tudi kakovostno.

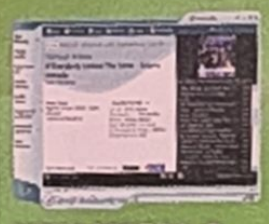
MP3

Večina datotek MP3 je kodiranih s 128 Kbps, vendar 160 Kbps pomeni veliko višjo kakovost zvoka. Večina prenosnih in programskih predvajalnikov podpira MP3 in čeprav imajo ostali formati manjše datoteke, pa ne uživajo enake podpore.
Priporočena kakovost vzorčenja 160Kbps
Velikost datot. 5.18Mb
Razsodba Najboljša združljivost, vendar drugi formati ponujajo višjo kakovost in manjše datoteke.



OGG VORBIS

Ogg Vorbis je povsem odprt format, ki za drobec velikosti datoteke MP3 p[illegible]uja odlično kakovost zv[illegible]ma in [illegible]amska podpora sta omejeni, vendar se izboljšujeta – in datoteke Ogg ne vsebujejo zaščite pred kopiranjem.
Priporočena kakovost vzorčenja 96Kbps
Velikost datoteke 2.2Mb
Razsodba Enaka kakovost zvoka in velikost datotek kot pri Windows Media - pa še brezplačen format je.



WIN MEDIA 9

Microsoftov ubijalec MP3-jev ima izjemno kakovost zvoka, pa še kodirniki so povsem uporabni. Kar nekaj velikih imen podpira format strojno in programsko, vendar vsebuje zaščito pred kopiranjem in ni odprt standard.
Priporočena kakovost vzorčenja 96Kbps
Velikost datoteke 2.6Mb
Razsodba Dober kot Ogg, kodirniki pa so boljši - vendar gre za zaščiten format.

WAVE

Wave (datoteke .wav) so standard za računalniško glasbo – kakovost je enaka CD-ju in skoraj vsaka aplikacija jih zna brati. Vendar pa nimajo kompresije v slogu MP3, zato so datoteke velikanske. Če ne izdelujete glasbe, raje stavite na druge formate.
Priporočena kakovost vzorčenja 44.1KHz
Velikost datoteke 38Mb
Razsodba Standard za izdelovanje računalniške glasbe, vendar so datoteke velikanske.

MP4

MPEG-4 je zasnovan za video, vendar lahko ustvarite tudi visoko kakovostne zvočne datoteke – če le najdete programje. Trenutno programje MPEG-4 cilja na uporabnike vrhunskega videa, tistih nekaj razpoložljivih programčkov pa večinoma deluje iz ukazne vrstice.
Priporočena kakovost vzorčenja 96Kbps
Velikost datoteke 2.5Mb
Razsodba Še vedno je manjšinski format, vendar veliko obeta.

>>PREDVAJAJTE Z WINAMPOM

NA DISKU

Z WinAmpovimi vizualizacijami vaša glasba prav oživi.

Najnovejša različica *WinAmpa* ni le predvajalnik glasbe, temveč tudi brskalnik po internetu, glasbena knjižnica, najboljše pa je, da lahko vašo glasbo spremeni v film. Zaženite AVS okno (Advanced Visualisation System) in že lahko izbirate med kopico animacij, ki utripajo z ritmom.

Poleg vizualizacij, ki prihajajo z *WinAmpom*, ima sistem AVS tudi urejevalnik, s katerim lahko dodelate obstoječe vizualizacije ali pa ustvarite nove. Temelji na knjižici učinkov, katero lahko urejate, pretvarjate ali združujete in ko ste zadovoljni z rezultatom, ga lahko posnamete na *WinAmpovo* stran (www.winamp.com) in odkrijete, kaj mislijo drugi ljudje. Zamisel je sprejela celotna generacija koderjev, ki ustvarjajo lastne vizualizacije in spreminjajo druge. Izbrali smo devet še posebej dobrih vizualizacij, ki jih lahko snamete z našega diska, če pa želite ustvariti lastne, najdete navodila na **www.winamp.com/nsdn/wvs/dev/**.

>>Zamisel je sprejela celotna generacija koderjev, ki ustvarjajo lastne vizualizacije in spreminjajo druge

DREAMRENDER

Dreamrender se raje animira na vašem ornizju kot v video oknu. Rezultat je presunljiv, vendar potrebujete močno grafično kartico.

I WANNA BE FRANK NAGEL

Ta odlična zbirka vsebuje lepi SoftCell (Circular Remix), ki združuje vrtinčasto tarčo za pikado z diskotečnim light-showom.

WHYEYE.ORG FULL CIRCLE REMIXES

WhyEyeva zbirka se osredotoča na močne črte in obilico svetlobe..

EL-VIS HISTORY

Frank Nagel, znan tudi kot El-vis, je eden najbolj priljubljenih ustvarjalcev vizualizacij in ta zbirka jasno pokaže, zakaj.

TUGGUMMI – INNOVATION

Zbirka Innovation vsebuje nekaj presunljivih animacij. Najboljša je barvna različica Shooot the Core II, ki spominja na stare arkadne igre.

WHACKO AVS

Zbirka Whacko vključuje nekaj precej bizarnih zamisli – recimo Use The Force, ki poustvari napad na Zvezdo smrti iz Star Wars.

AV ANTHOLOGY

Zbirka pokriva vse vrste učinkov. Všeč nam je Giger, ki z zelenimi madeži in animacijo ustvari nekaj zelo motečega.

PIXEL

Zbirka PIXeL vsebuje presunljive in obenem moteče stvaritve, nam najljubša pa je MorbidMirror, ki običajnemu vrtinčenju doda srhljiv obraz.

JHERIKO – J7

Vrhunec te zbirke je Mechanical Curvature III, ki nas spominja na grafiko stare šole in japonske pismenke.

sveže novice
SMS nagradni kvizi
nakupi prek interneta
koristne informacije
nagradne igre
zabava

EON

>>WI-FI HI-FI

Za ultimativno ekstravaganco, spremenite svoj PC v brezžični glasbeni strežnik.

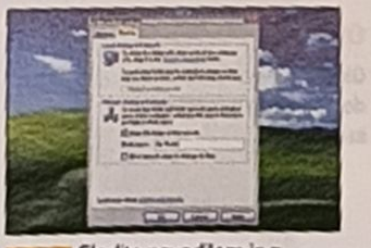
01 Preprost način za brezžično povezavo PC-ja s Hi-Fi-jem je, da si omislite SoundFeeder (www.expansys.com), ki glasbo pošilja preko frekvenc FM.

02 Izberite frekvenco, po kateri želite pošiljati, in SoundFeeder povežite z izhodom za slušalke na kartici. Na računalniku pričnite predvajati glasbo.

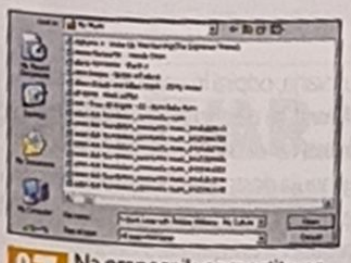
03 Radijski tuner na Hi-Fi nastavite na pravo frekvenco in če niste šli predaleč, bi morali preko zvočnikov na stolpu slišati glasbo s PC-ja.

04 Če imate notesnik, ga lahko spremenite v središče glasbenega sistema, vendar morate najprej namestiti brezžično Wi-Fi mrežno kartico.

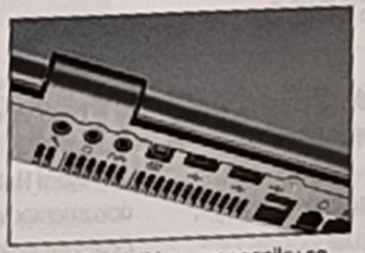
05 Na namiznem PC-ju potrebujete brezžični oddajnik. Najpreprostejši in najcenejši način je, da si omislite USB adapter, kot je Coregin, ki ga ponujajo pri nas.



06 Sledite navodilom in z desnim gumbom kliknite na mapo, v kateri se nahaja glasba. Kliknite na **Sharing → Share This Folder on the Network.**



07 Na prenosnik namestite program za MP3 in uporabite **File Open** za navigacijo po mapi na računalniku. Sedaj lahko glasbo brezžično predvajate s PC-ja.



08 Zvočniki na prenosniku so slabi, zato ga povežite na Hi-fi. Izhod Line-out na prenosniku povežite z vhodi na Hi-fi-ju preko standardnih avdio kablov.

09 Če zvočna kartica na prenosniku ni vredna piškavega groša, si omislite Creativov Extigy. Tega povežete na vrata USB in nato še na Hi-fi sistem.

>>Formati prihodnosti

Je čas, da zavržete svoj CD predvajalnik?

Glasbena industrija želi zamenjati vaš predvajalnik CD-jev - vendar lahko izbirate med dvema tehnologijama. DVD Audio (DVD-A) in Super Audio CD (SACD) uporabljata DVD diske za najboljšo možno kakovost zvoka (in zaščito pred kopiranjem), vendar na različna načina.

DVD-Audio je zelo dober format, ki ga ne gre zamenjevati za DVD Video. Vzorčenje sega do 24 bitov in 192 KHz - CD je 16 biten/44.1 KHz - dobite pa tudi 5.1-kanalni prostorski zvok. Super Audio CD prav tako podpira prostorski zvok in kakovost vzorčenja je še celo višja: do 2,8 MHz s kompresijo.

Oba formata vključujeta različne podatke, kot so besedila in fotografije, hibridni diski pa delujejo tudi na klasičnih predvajalnikih CD ali DVD (čeprav ne boste opazili izboljšane kakovosti zvoka). Vendar pa so diski dragi - za DVD-A in SACD vam bodo zaračunali kakšnih pet tisočakov, v primerjavi s 100 SIT za CD-je - potrebujete pa tudi novo strojno opremo.

Mi stavimo na DVD-A: podpira ga več izdelovalcev, diski so cenejši, izbira glasbe pa je večja. Vendar pa bitka še ni končana in če nameravate kupiti predvajalnik DVD-A ali SACD, priporočamo takšnega, ki podpira oba formata.

www.sonymusic.com/sacd
www.dvddemystified.com/dvdfaq.html

Sam svoj spletni mojster

DEL 123

NA DISKU

→VIJAKI&ZOBNIKI

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

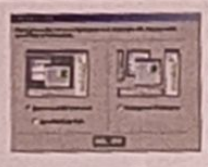
→POVZETEK
Kaj boste dosegli s tem vodičem?
- →Spoznali Dreamweaver
- →Pričeli z izdelovanjem svoje prve strani

→PRIHRANITE ČAS
Nasveti za rešitev pred stresom

Dreamweaver vam omogoča tudi pogled na HTML kodo strani. Če želite zadevo enkrat obvladati, si čim pogosteje oglejte tudi ta del.

>>ZAGON

Ob prvem zagonu *Dreamweaverja MX* vas bo računalnik vprašal, ali želite vmesnik novega programa *MX* ali starega *4.0*. Ker različica *MX* vsebuje nekaj prednosti pred *4.0*, jo odkljukamo in drvimo naprej.



Če si premislite, lahko v meniju **Edit** izberete **Preferences → General category → Change Workspace** in program znova zaženete.

>>SPOZNAVNI VEČER

VRSTICA ZA VSTAVLJANJE

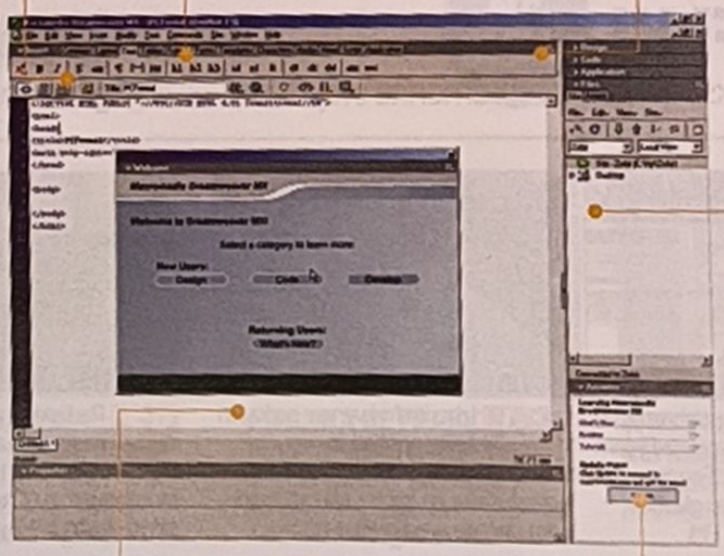
Vsebuje gumbe za vstavljanje različnih tipov "objektov", kot so slike, tabele, podlage, v dokument. Vsak objekt je del kode HTML, ki vam dovoljuje, da mu pripisujete različne lastnosti medtem, ko ga vnašate. Sliko tako lahko vnesete s klikom na ikono v vrstici za vstavljanje. Če pa želite lahko objekt vstavite tudi prek menija Vstavi - Insert.

ORODJARNA

Vsebuje ukaze in menije, ki omogočajo različne poglede na ustvarjeno okno dokumenta (pogled HTML, oblikovalski pogled ali predogled v brskalniku).

SKUPINE PANOJEV

Gre za skupke sorodnih panojev, sklenjene eden pod drugim. Za razširitev kliknite na puščico z imenom na levi.



DATOTEČNI PANO

Delovno področje panoja FILE omogoča upravljanje z datotekami in imeniki za spletno stran, ki jo delate. Kot Windows Explorer prikaže tudi vse datoteke na disku.

OKNO DOKUMENTA

Okno dokumenta predvaja dokument, ki ga oblikujete in urejate.

NADZORNIK LASTNOSTI

Nadzornik lastnosti omogoča vpogled in spremembe lastnosti za izbran objekt ali tekst. Različni objekti imajo različne lastnosti.

Domača stran. Vsakdo jo že ima, kar morda pomeni, da je že vsak programer? Pravzaprav ne potrebujemo veliko, kakšen program za obdelavo grafike, kakšnega za enostavno izdelavo spletnih strani, eno svojih lepših slik in podatke, ki ste jih pripravljeni deliti z drugimi. Z nabiranjem izkušenj na lastnih projektih postopoma postajate pravcati mojstri in morda zaslužite še kak kovanec. Podobno kot v igrah.

Dovolj besedičenja, lotimo se dela! Za tokratno šolo smo izbrali program *Dreamweaver MX*, izdelek Macromedie, ki skupaj z ostalimi programi v paketu tvori izredno močno orodje za razvijanje spletnih strani. Če ste lastnik *Dreamweaverja 3.0* ali *4.0* je strah pred nezdružljivostjo odveč, saj se nova različica od prejšnjih ne razlikuje toliko, da bi jih metali v koš. *Dreamweaver* vam prinašamo na našem disku – ta različica vas bo ubogala en mesec, kasneje pa si boste morali omisliti original. **PCF**

>>PREGLED MENIJEV

Za lažjo orientacijo si bomo ogledali še menije in njihovo vsebino.

Menija File in Edit vsebujeta standardne ukaze, kot so: New, Open, Save, Cut, Copy in Paste. Meni File vsebuje tudi ukaze za dokument, kot sta predogled v brskalniku in tiskanje spletne kode. V meniju Edit pa imamo še selekcioniranje dokumenta ter iskanje in zamenjavo na njem. Sami si lahko definiramo bližnjice in pregledujemo lastnosti (preferences).

Meni View dovoljuje različne poglede na dokumentu (Design view in Code view), skrije ali prikaže različne elemente ter *Dreamweaverjeva* orodja na strani.

Meni Insert omogoča vstavljanje objektov, isto kot vrstica za vstavljanje pod meniji.

Meni Modify spreminja lastnosti označenega elementa na strani. Tako lahko spreminjamo tabele, poravnave, barve ozadij, povezav...

Meni Text vsebuje vse potrebno za enostavno oblikovanje besedila.

Meni Commands omogoča dostop do različnih ukazov – ustvarjanje foto albuma s pomočjo *Macromedia Fireworks*, izbira najboljše barvne kombinacije ali pa čiščenje nepotrebnih besed v kodi HTML ter oblikovanje le-teh.

Meni Site ustvarja, odpira in ureja spletne strani.

Meni Window daje dostop do vseh panojev, nadzornikov lastnosti ter oken v *Dreamweaverju*.

Meni Help ponuja dostop do *Dreamweaverjeve* dokumentacije, skupaj s sistemom za pomoč in uporabo *Dreamwaverja* omogoča upravljanje z dodatki in snemanjem le-teh.

Kot dodatek k menijem *Dreamweaver* z desnim klikom prikaže še vrsto hitro dostopnih ukazov, ki se spreminjajo glede na položaj miške.

>>DEFINIRANJE SPLETNE STRANI.

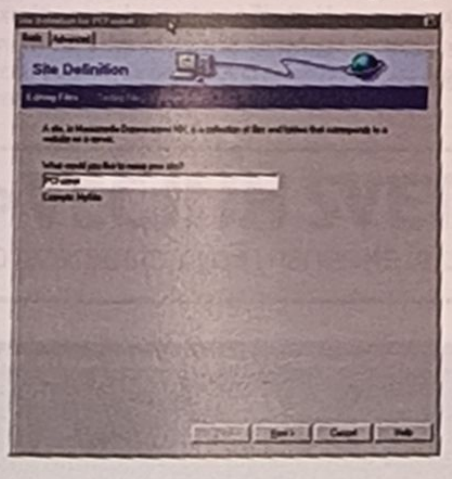
Z definiranjem spletne strani boste *Dreamweaverju* omogočili upravljanje z vašimi projektnimi datotekami. Da lahko program beleži povezave med spletnimi stranmi in ostalimi datotekami, je nujno definirati imenik na vašem trdem disku, kamor bo *Dreamweaver* shranil vse datoteke projekta v izdelavi.

01 Choose Site → New Site. (izberi možnost New Site iz menija Site.)

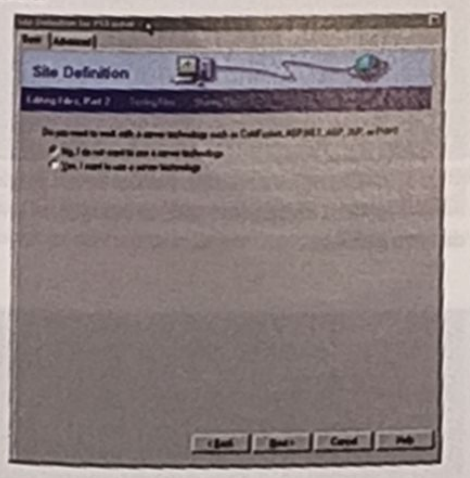
02 Kliknite na Basic (v primeru, če je označeno Advanced)

Prvo okno Site Definition Wizard (čarovnik za definiranje strani) vas vprašuje po imenu za vašo stran.

03 V tekstovno okno, Enter a name vpišite ime vaše spletne strani (recimo PCFormat), da ga bo *Dreamweaver* kasneje spoznal kot ime vašega projekta.



04 Za nadaljevanje kliknite na Next. Naslednje okno v čarovniku vas vprašuje če želite delati s strežniki.

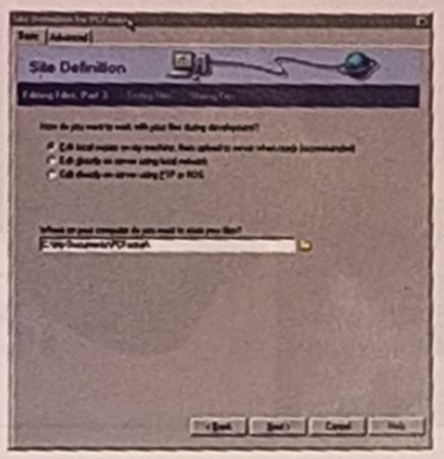


05 Izberite možnost No in s tem definirate, da bo stran statična, brez dinamičnih vmesnikov. (Yes bi izbrali, če bi vaša stran vsebovala baze podatkov) Kliknite na Next za naslednji korak

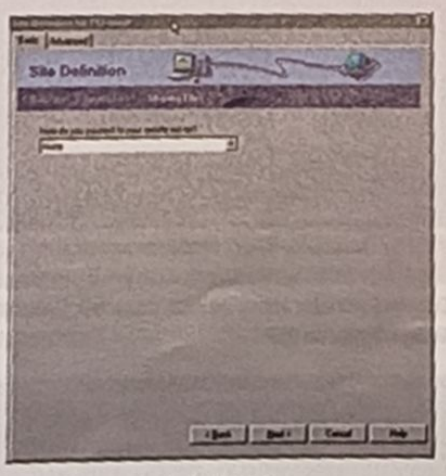
06 Pojavi se okno, ki vas vpraša, kako boste upravljali z datotekami na vaši spletni strani.

07 Izberite Možnost "Edit local copies on my machine, then upload to server when ready (recommended)", ki določi vaš trdi disk kot strežnik strani. Potem, ko boste imeli stran pripravljeno, jo boste le naložili na splet.

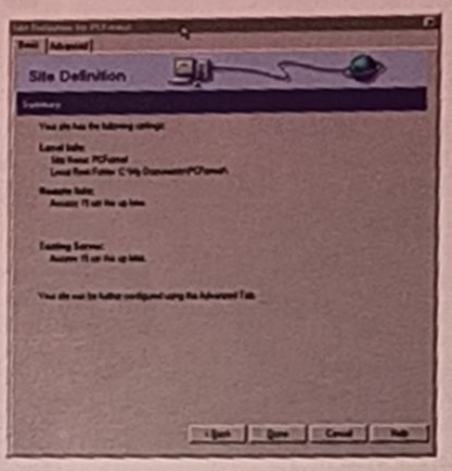
08 Seveda imate na voljo še veliko možnosti dela z vašimi datotekami med izdelavo spletne strani, a si bomo za začetek ogledali to možnost.



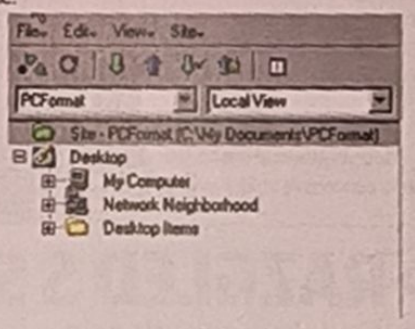
09 V tekstovno okno vpišite imenik na vašemu disku, kamor bo *Dreamweaver* shranjeval vse datoteke. Že ustvarjen imenik lahko izberete s klikom na ikono ob tekstovnemu oknu.



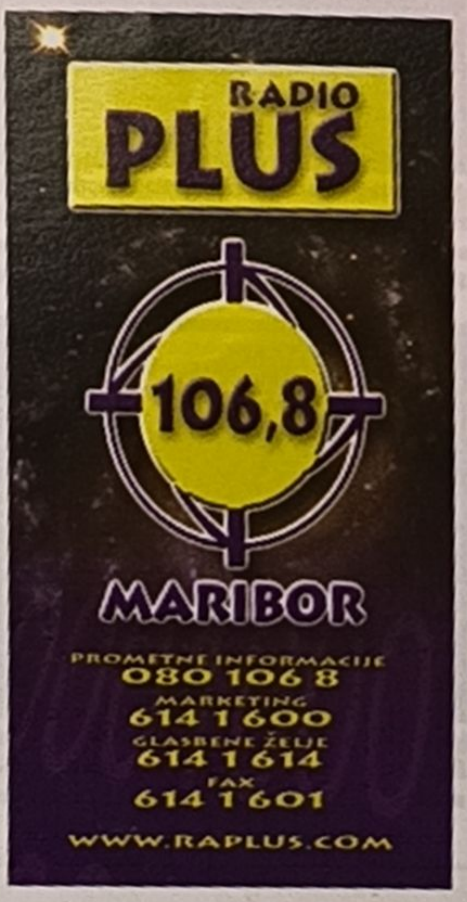
Kliknite na Next za naslednji korak.



10 Računalnik vas vpraša po dostopu do strežnika. Za začetek označite brez, torej None, in kliknite na Next. Pojavi se okno, ki vam prikaže vnesene podatke.



11 Kliknite na Done za potrditev. Na stranskih panojih bo izpisan projekt z vašim imenom in datotekami, ki jih boste ustvarjali. Seveda zdaj datotek še ni tam, saj smo lastnosti strani šele definirali, ko pa bodo, pa lahko z njimi upravljate kot v raziskovalcu – jih kopirate, premikate, brišete... Če že imate postavljene spletne strani, uporabite pano Site in jih kopirajte v ustvarjen imenik.



>>USTVARJANJE PRVE STRANI

Prva stran, ki jo ustvarimo, je ponavadi naša domača stran (homepage). Internetni standard določa ime te strani index.htm (ali index.html – razlika v končnici). Domača stran tradicionalno seznani obiskovalca s stranjo, predstavi lastnika strani in ponavadi vsebuje še nekaj podstrani.

Za začetek bomo prikazali izdelavo ene strani. Kasneje bomo dodali še podstrani in jih med sabo povezali. Ustvarimo nov prazen dokument:

1. V *Dreamweaverju* izberite File → New. Pojavi se okno New Document
2. V Category list izberite kategorijo dokumenta, ki ga želite ustvariti. Izberite Basic Page ter HTML za osnovno stran
3. Kliknite na Create za potrditev strani

Obvladajte Unreal Editor 3.0

→VIJAKI&ZOBNIKI

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

→POVZETEK
Kaj boste dosegli s tem vodičem?
- →Ustvarili stopnje
- →Dodali osvetljevanje
- →Dodali teksture

→PRIHRANITE ČAS
Nasveti za rešitev pred stresom

Pogosto je najhitrejši način za nastavljanje 3D pogleda premikanje kamere v enem od treh ortografskih oken. Gre za majhno ikono očesa s puščico.

DEL 123

Med skupnostjo moderjev lahko postanete velik kavboj.

Ukrotite najmogočnejši urejevalnik stopenj med igrami – vse skupaj je kar preprosto.

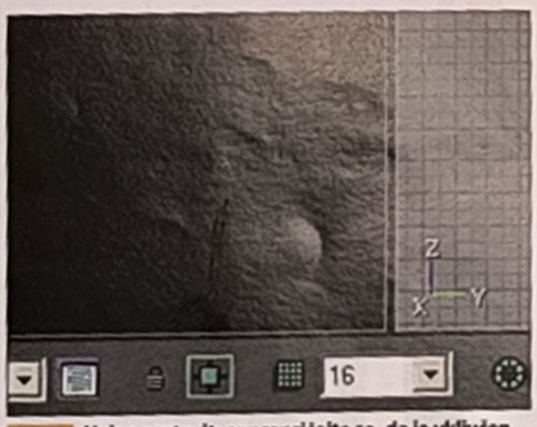
Veliko igralcev z željami po ustvarjanju častne stopnje za *Unreal Tournament 2003* si ogleda Unreal Editor 3.0 in njegova navidezna kompleksnost jih takoj odvrne. Izgleda zares strašno, ni priročnika, ikon pa je več kot v kakšni ruski pravoslavni cerkvi. Kar je škoda, saj UnrealEd, kot ga imenujejo prijatelji, zares ni tako težaven kot izgleda, vašim prstom pa je na voljo moč, kot jo ponuja le redko kateri urejevalnik. Kar vključuje tudi urejevalnik za *Quake III*.

Vendar morate poznati dva ključna koncepta. Prvi je izraz "brush", ki je uveljavljen v vseh urejevalnikih, kar je pravzaprav žargon za 3D gradnik, kot je kocka. Drugi, unikaten za UnrealEd, je zamisel, da lahko stopnjo ustvarite z odvzemanjem gradnikov iz stopnje namesto z dodajanjem. To zveni precej čudaško, vendar si to zamišljajte kot izrezovanje stopnje iz gline, sobo pod sobo, in vse skupaj vam bo veliko bolj jasno.

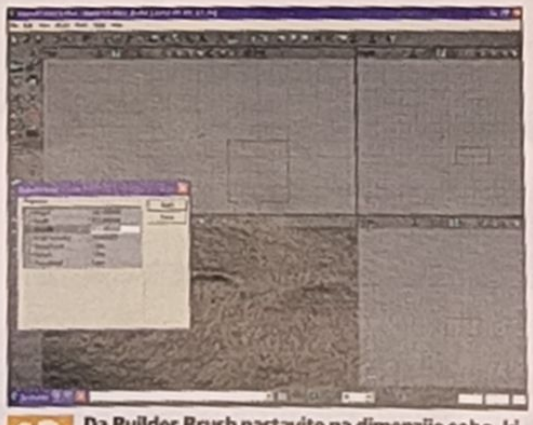
Je res tako? Sedaj se le prebijte skozi oba vodiča in odkrijte da UnrealEd na koncu koncev ni tako strašen. **PCF**

>>RAZGLED S SOBO

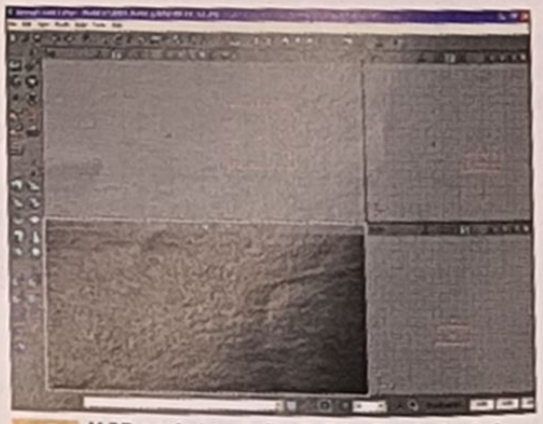
Osnove izdelave nove stopnje.



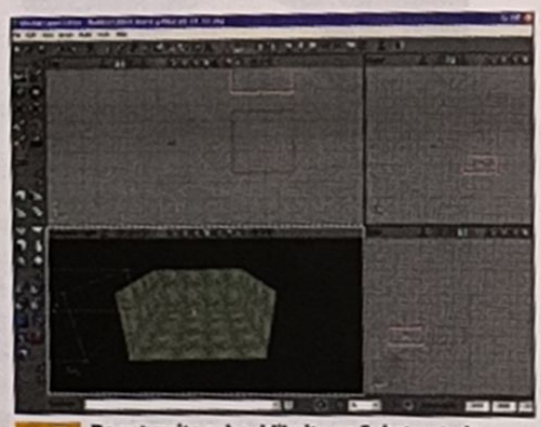
01 Nujne nastavitve: prepričajte se, da je vključen Toggle Vertex Snap, velikost mreže naj bo 16, v vsakem pogledu pa naj bo omogočen tudi Realtime Preview. V 3D pogledu kliknite na Textured rendering.



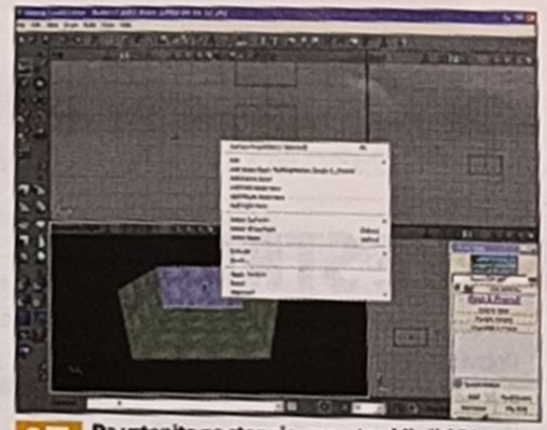
02 Da Builder Brush nastavite na dimenzije sobe, ki jo želite ustvariti, z desnim gumbom kliknite na Cube in ji podajte višino 245 ter dolžino in širino 512. Sedaj kliknite na Build.



03 V 3D pogledu odkrijte Builder Brush. Pogled vrtite z vlečenjem miške ob kliknjenem levem ali desnem gumbu.



04 Da ustvarite sobo, kliknite na Substract, da odvzamete volumen Builder Brusha iz mase stopnje. Sedaj Builder Brush premaknite na eno stran.



05 Da vstopite na stopnjo, morate vključiti Player Start point. Z desnim gumbom kliknite na tla in ga dodajte. Z desnim gumbom spet kliknite v bližino stropa in kliknite na Add Light, da dodate vir svetlobe.

06 Sedaj kliknite na Build All v meniju Build in ustvarili boste stopnjo. Ignorirajte opozorilo o ničnih materialih. Za testiranje stopnje kliknite na Play.

VAŠA POTEZA

>>POJDITE SEM

Ali pa v drugo smer? Navigacija po UnrealEdu je lahko naporna.

Naj gre za del scenografije, ki jo želite premakniti ali pa za celotno sceno, kmalu boste odkrili, da gre za enega bolj čudaških delov UnrealEda. Vendar nikar ne obupajte – naslednja pravila si tetovirajte na roko. Za premikanje stvari v katerem koli pogledu naj bo eden ali oba gumba na miški pritisnjena in vlecite. Če držite tudi [Ctrl], po pogledu premikate izbran objekt. Če pritisnete [Shift], izbran objekt ostane na mestu, okoli njega pa premikate celotno sceno. Če nobena od teh tipk ni pritisnjena, boste premikali celotno sceno.

Vam je jasno? Seveda ne. Pojdite in povedano preizkusite v UnrealEdu samem, vse dokler vam zadeva ne bo jasna. Ste že nazaj? Dobro, še nekaj: funkcije gumbov na miški so odvisne od tega, ali ste v ortografskem pogledu (zgoraj, na straneh, spredaj) ali v 3D pogledu. V ortografskih pogledih, z levim gumbom miške premikate objekte, z desnim pa jih vrtite. Če sta pritisnjena oba gumba, boste z vlečenjem miške približevali/oddaljevali pogled.

V 3D pogledu z levim gumbom miške stvari pomikate naprej in nazaj, z desnim iz ene strani na drugo, s katerim koli gumbom pa tudi vrtite pogled. Če držite pritisnjena oba, stvari pomikate navzgor in navzdol.

→VIJAKI&ZOBNIKI

→KLIKNITE SEM...

Želite več? Nahranite se na internetu

http://udn.epicgames.com

http://utinsomniac.com/ut2k3/featured/explained.rtf

www.planetunreal.com/hosted/editing.shtml

→ALTERNATIVE

Drugi programi, ki opravijo podobno delo

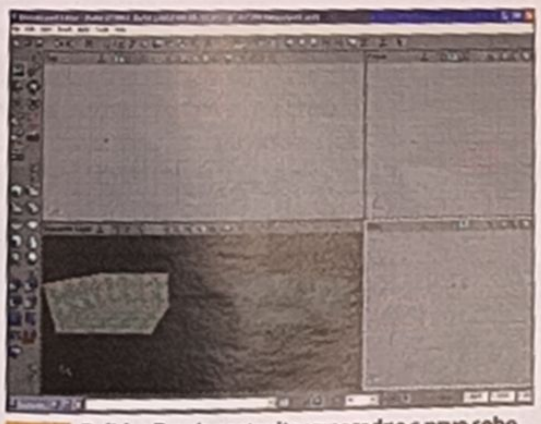
→**Q3Radiant** brezplačen

→**Gmax** brezplačen

***PCF* gre v mesto - pa smo lepo rekli Ivu, da je njegov klobuk napačen...**

>>VEČJI IN SVETLEJŠI

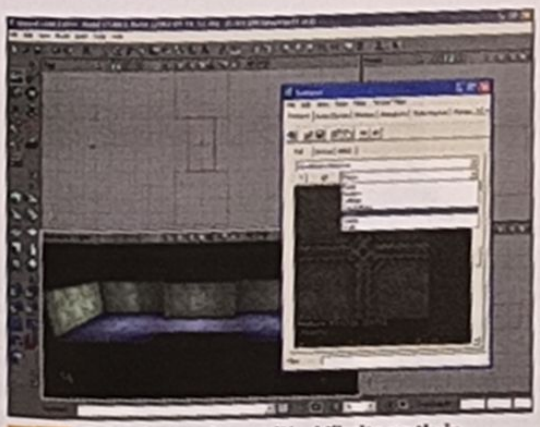
Kako razširite stopnjo in nanesete teksture.



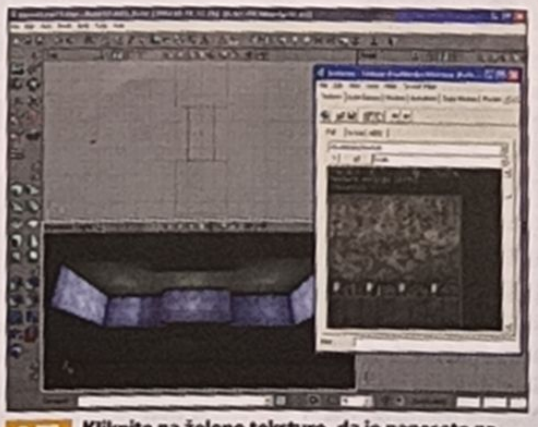
01 **Builder Brush postavite vzporedno s prvo sobo, vmes pa naj bo presledka za eno stopnjo. Še enkrat ga odstranite in že imate drugo sobo.**

02 **Z desnim gumbom kliknite na Cube in širino Builder Brush nastavite na 512, višino in dolžino pa na 256. Zgradite ga in postavite med dve sobi. Odvzemite ga, da ustvarite hodnik, ki ju povezuje.**

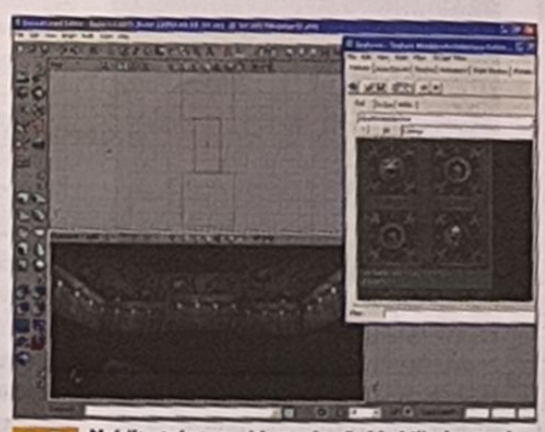
03 **V hodnik namestite luč in še eno v naslednjo sobo. Način izrisovanja spremenite na Dynamic Light, nato pa si z ukazom Build All oglejte, kako stvari delujejo. Sedaj eksperimentirajte.**



04 **Z desnim gumbom miške kliknite na tla in izberite Select Surfaces → Adjacent Floors/Ceilings, da izberete vse površine tal. Odprite Textures Browser in File → Open Abaddon Architecture → Floors.**



05 **Kliknite na želeno teksturo, da jo nanesete na površine stopnje. Sedaj z desnim gumbom kliknite na steno in uporabite Select Surfaces → Adjacent Walls, da izberete vse zidove.**



06 **Najdite teksturo, ki vam je všeč in kliknite nanjo, da jo nanesete na zidove. Proces ponovite še enkrat, da teksturo nanesete na strop stopnje.**

KOMPRESIJA DATOTEK

Ko potrebujete datoteko, ki mora biti čim manjša, je rešitev seveda program za stiskanje datotek.

Arhiviranje in izdelava varnostnih kopij sta seveda priporočljivi zadevi, a kaj, ko datoteke pogosto zavzamejo odločno preveč prostora, pa še razdrobljene so in čez čas pozabite, katera spada na katero mesto in potrebujete kar nekaj časa, da razvozlate gordijski vozel v arhivu. Programi za kompresijo podatkov so v takšnih primerih izjemno uporabna orodja. Zakaj, sprašujete? Zato ker takšni programi vaše podatke stisnejo, da zavzamejo kar najmanj prostora, povrhu vsega pa si lahko z njihovo pomočjo izdelate arhive skupin datotek, po katerih je neprimerno lažje iskati.

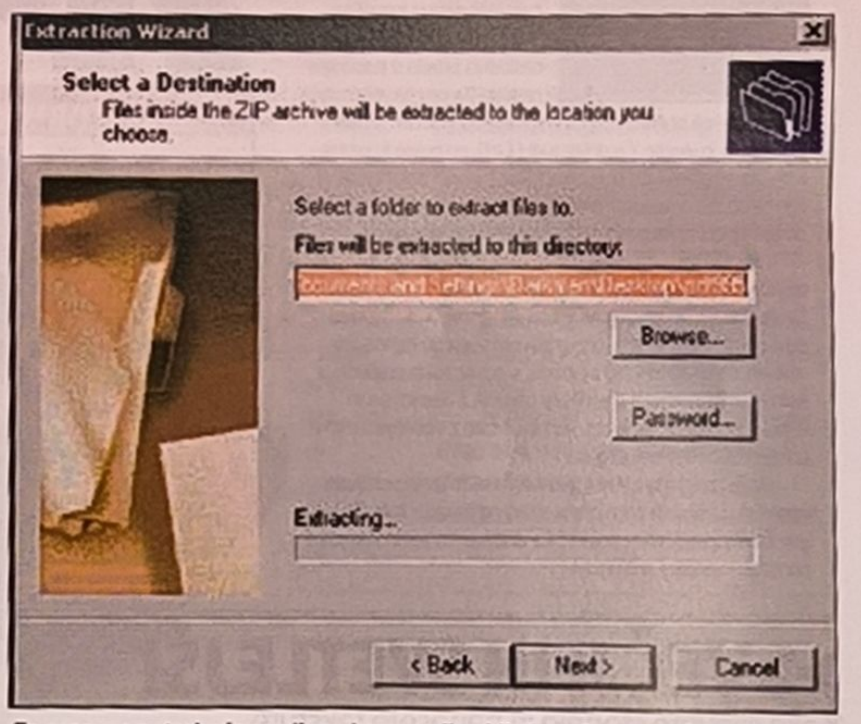
Kako deluje?

Verjetno ste med brskanjem po spletu in med sneman jem datotek naleteli na celo vrsto komprimiranih datotek, najpogosteje v formatu ZIP. Gre za zelo uporabno pogruntavščino, ki zmanjša velikost datoteke z odstranjevanjem odvečnih podatkov. In to sedaj seveda ne zveni ravno najbolj inteligentno, kajne? Če določena datoteka vsebuje specifične podatke, potem ti podatki zagotovo niso odvečni, porečete. Pa ni ravno tako. Veliko datotek vsebuje cele serije bitov in bajtov, ki se znotraj datoteke ponavljajo. Programi za kompresijo preprosto poskrbijo za to, da odstranijo ponovljene koščke datoteke. Seveda istočasno shranijo en podatek in informacijo o številu in lokaciji ponovitev tega podatka. V komprimirani datoteki so torej shranjeni delci izvirne datoteke in neke vrste katalog tega, kje se ti delci nahajajo in koliko krat se ponovijo. Ko datoteko dearhivirate, program prebere ta katalog in zadeve pospravi na svoje mesto.

Kako majhne so lahko?

Kot verjetno veste, je mogoče določene vrste datotek stisniti na le nekaj odstotkov originalne velikosti, pri drugih pa z arhiviranjem ničesar ne pridobite. Verjetno ste tudi opazili, da je stopnja stiskanja tekstovnih datotek daleč najvišja. Razlog temu je dejstvo, da večina jezikov uporablja določene črke in besede v zelo specifičnih zaporedjih, kar pomeni, da besedilo vsebuje veliko podatkov, ki jih je mogoče pri stiskanju izločiti. Isto velja za kar nekaj kosov programske kode, saj tudi programski jeziki uporabljajo ustaljene vzorce.

So pa določene datoteke, ki jih pa praktično nima smisla stiskati, razen če jih želimo združiti v eno datoteko. Tipična primera takšnih datotek sta formata MP3 in JPEG. Verjetno ste že ugotovili, zakaj. Pri obeh gre namreč za že komprimiran način zapisa, kar pomeni, da vsebujejo takšne datoteke izjemno malo podatkov, ki bi se znotraj datoteke ponavljali.



Za osnovne potrebe je orodje za kompresijo vključeno že v sam sistem v Windows Me/XP. Veliko možnosti sicer ne ponuja, z datotekami ZIP boste pa lahko brez težav delali.

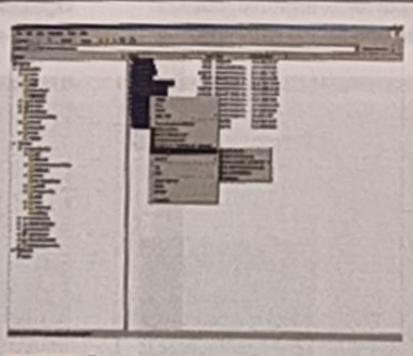
Stopnja kompresije je seveda odvisna tudi od algoritma, ki ga uporablja namenski program. Obstajajo celo določeni, ozko specializirani programi, ki so namenjeni le komprimiranju določene vrste datotek, a se izjemno redko uporabljajo, ker komprimirane datoteke niso prenosljive. V svetu sta se najbolje "prijela" formata ZIP in RAR, ki imata seveda pripadajoča programa – *WinZip* in *WinRAR*. In s tema dvema se bomo danes naučili delati.

PCF

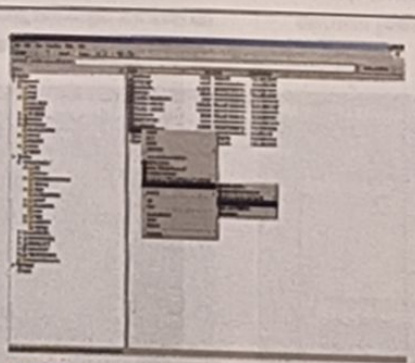
>>ZADRGNJENE DATOTEKE

WinZip je verjetno najpopularnejši program za stiskanje datotek, ki ga uporablja velika večina uporabnikov.

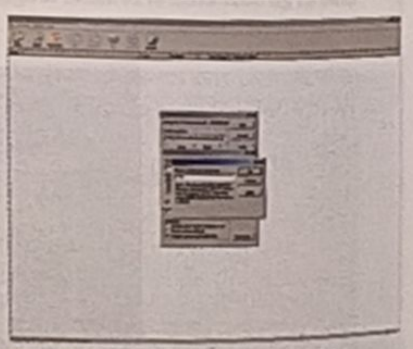
01 **S spletne strani www.winzip.com snemite slaba 2 Mb veliko namestitveno datoteko in jo zaženite. Sledite navodilom za namestitev, da namestite program. Nič ne škodi, če se po namestitvi še poigrate z nastavitvami.**



02 **Če želite ustvariti komprimiran arhiv datotek, odprite Raziskovalca, označite želene datoteke, pritisnite desni gumb na miški in iz menija izberite WinZip → Add to Zip File. V pogovornem oknu izberite ime datoteke ZIP in kliknite na gumb Add.**



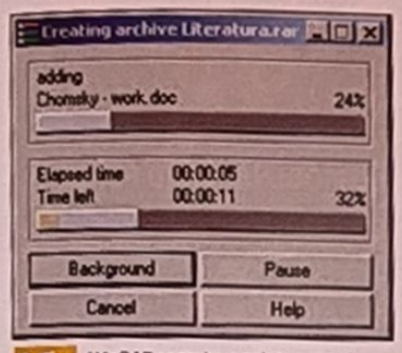
03 **WinZip pa omogoča tudi samodejno komprimiranje datotek in pošiljanje le-teh po elektronski pošti. Izberite datoteko, ki jo želite stisniti in poslati, kliknite nanjo z desnim gumbom miške in izberite možnost WinZip → Zip and E-Mail ali Zip and E-Mail Plus. Če izberete drugo možnost, lahko izberete posebno ime arhiva in ga zaščitite z geslom.**



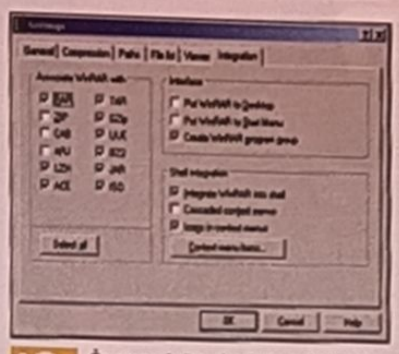
04 **Če želite svoj arhiv zaščititi z geslom, v pogovornem oknu Add kliknite na gumb Password. Odprlo se bo novo pogovorno okno, v katerega vnesite želeno geslo, kliknite na OK in v novem oknu ponovno vpišite isto geslo, da ga potrdite. Kliknite spet na OK in dokončajte arhiviranje.**

>>RAR? KAKŠEN RAR?

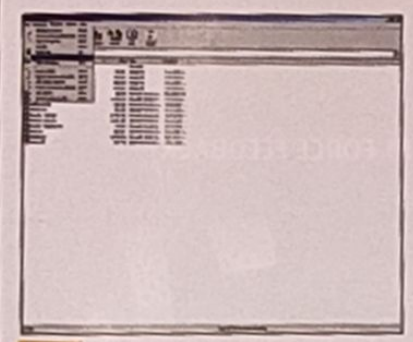
ZIP ni alfa in omega, pravi cesar je RAR.



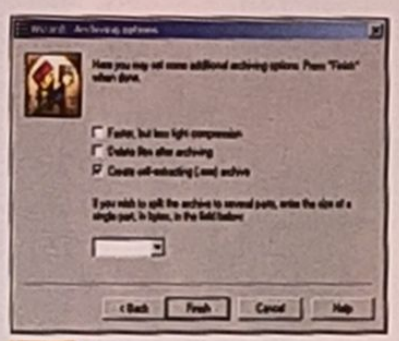
01 *WinRAR* snemite s spletne strani **www.rarlab.com** in ga namestite. Vmesnik je podobem tistemu iz *WinZipa*, zato ga ni težko uporabljati. Kot *WinZip* zna tudi *WinRAR* samodejno arhivirati datoteke. Označite datoteke, kliknite nanje z desnim gumbom miške, iz menija izberite **Add to "Ime datoteke.rar"** in program bo sam opravil vse potrebno.



02 Če se ne želite ubadati s celo kopico programov za arhiviranje, lahko *WinRAR-u* dopoveste, naj bo privzet program tudi za dearhiviranje datotek ZIP. V programskem oknu kliknite v menijski vrstici na **Options → Settings** in izberite jeziček **Integration**. Na njem označite vse vrste arhivov, ki jih želite odpirati s tem programom.



03 Tudi *WinRAR* zna ustvariti komprimirano izvršilno datoteko, kar pomeni, da uporabnik, kateremu jo boste poslali, ne potrebuje programa za dearhiviranje. Če želite izdelati tak arhiv, zaženite *WinRAR*, poiščite datoteke, ki jih želite vključiti v tak arhiv ter izberite **Commands → Wizard**.



04 V čarovniku izberite možnost **Create a new archive**, kliknite na **Next**, v novem oknu izberite datoteke, ki jih želite vključiti v novo izvršilno datoteko in kliknite na **OK**. Vnesite ime novega arhiva in ponovno kliknite na **Next**. Izberite možnost **Create self-extracting (.exe) archive**, kliknite na **Finish** in počakajte, da program konča z delom.

PRIVLAČNOST TEKSTA

Word ni namenjen le organizaciji teksta, temveč tudi idej...

Microsoft Word lahko uporabljate na več stopnjah. Lahko odprete nov dokument in pričnete nabijati tekst. Čez čas pa boste pomislili, da bi bilo dobro spremeniti velikost pisave tu in tam za naslove, podnaslove ipd. Še nekoliko pozneje pa boste siti ročnega oblikovanja naslovov, še posebej če neprestano pozabljate prejšnje nastavitve in nato vsak naslov izpade drugače.

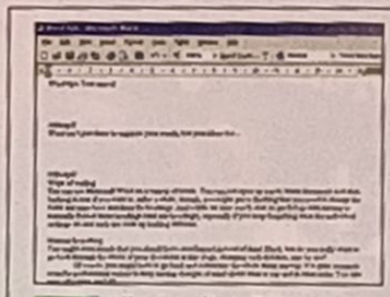
Morda se celo odločite, da bi bilo bolje uporabljati pisavo Impact namesto Arial, ampak ali se resnično želite vrniti skozi celoten dokument in popravljati vsak naslov?

No, morda se tako morate vrniti in prestrukturirati celotno zadevo. Pri profesionalnih piscih je pogost pojav, da si vsakič znova premislijo, kaj želijo povedati in v katerem vrstnem redu. Sedaj pa je prepozno, kajne?

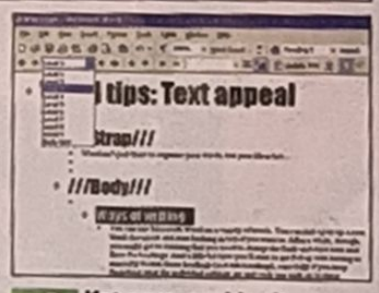
Svoj dokument bi torej bilo bolje pravilno strukturirati od začetka. Ko boste obvladali spodaj opisano tehniko v *Wordu*, bo problem rešen. Dobili boste konsistenten komplet slogov, ki jih lahko po svoji volji spreminjate, ob tem pa tudi spreminjate svoje ideje in dejstva. **PCF**

>>ORGANIZIRAJTE SE

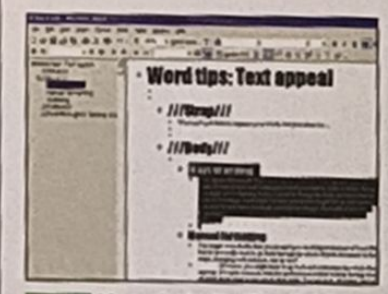
Ne samo organizirano, temveč tudi v slogu...



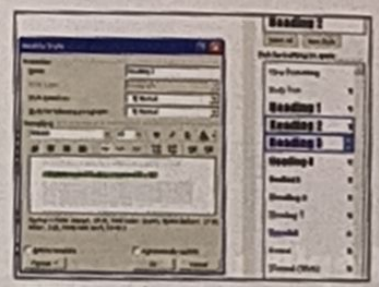
01 **Ali tako pišete? Preprosto vpisujete ideje, kot vam padejo na pamet in upate, da jih boste že uredili na koncu? (Aaa, da - Urednik). Morda je videti OK za pismo, vendar ni dobro, če pišete daljšo temo, poročilo ali tezo, ki potrebujejo lepo razporejena in organizirana dejstva.**



02 **Kot prvo, preklopite v pogled Outline, s klikom na majhen gumb v spodnjem levem delu zaslona. V tem pogledu lahko tekst razporejate v hierarhičnih podnaslovih od stopnje 1 do stopnje 9, če jih toliko potrebujete.**



03 **V pogledu Outline lahko tudi izberete naslov in celoten odstavek in ga premikate po hierarhiji. Ne samo to - Document Map (menu View) omogoča pregled celotne strukture in hitrejšo navigacijo po posameznih odstavkih.**



04 **Naslednja prednost je lažja uporaba sistema naslovov in podnaslovov. Če se sedaj odločite za spremembo sloga naslovov, lahko to preprosto storite s pomočjo pogovornega okna Style and Formatting (ali preko menija Format v prejšnjih različicah *Worda*).**

In Pole Position

360 MODENA UPAD FORCE

F1 FORCE FEEDBACK

360 SPIDER

FORCE FEEDBACK GT

Replika Ferrari volanov in novi igralni plošček za PC.
Uradno potrjen od Ferrarija®.

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.com

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

VideoToP
www.videotop.si

Guillemot Corporation 2002. Thrustmaster is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. Ferrari, 360 Modena and 360 Spider are registered trademarks of Ferrari S.p.a. All rights reserved.
Photos not binding. Contents, design and specifications are subject to change without notice and may vary from one country to another.

Rave eJay

NA DISKU

Rave eJay vam omogoča ustvariti glasbo v nekaj minutah – za uporabo pa ni potreben zašpehan priročnik.

Na našem tokratnem disku se nahaja celotna aplikacija, na kakršno redko naletite: glasbeni program, ki je preprost za uporabo. Pozabite na listanje po orjaških priročnikih ali dneve, v katerih poskušate pokapirati zapleteni vmesnik – preprosto poženite Rave eJay in že po nekaj sekundah boste ustvarjali ritme ter dodajali majhne in velike zvoke tsk, tsk in pf ter plesali, kot da smo leta 1988.

Na teh nekaj straneh vam bomo pokazali, kako ustvariti lastne melodije na preprost način – tudi, če doslej niste delali s programi za ustvarjanje glasbe. Vse, kar potrebujete, je na tokratnem disku – če ste kupili DVD različico, boste našli veliko količino brezplačnih ritmov, basov in drugih zvokov, ki jih lahko uporabite za ustvarjanje svojih skladb. Če ste kupili CD različico, bo dela nekaj več, saj boste večino zvokov morali poiskati na spletu. Na srečo program vsebuje tudi možnost izdelovanja lastnih melodij.

Ko se prebijete skozi vodič, boste pripravljeni na ustvarjanje lastne glasbe – vendar, preden pričnete, prisluhnite svojim najbolj priljubljenim melodijam in poskusite ujeti formulo. Opazili boste, da večina rave skladb nastaja tako, da postajajo bogatejše skozi skladbo, z dodajanjem plasti. Tako lahko pričnete s preprosto melodijo, nato dodate kakšen tih ritem, vhod klaviatur ter naposled po celotni fronti udarite z basi in bobni. Če ugotovite, da trik deluje, se ga splača ponoviti – ko vaša skladba doseže vrhunec, jo utišajte in pričnite znova. **PCF**

>>Že v nekaj sekundah boste ustvarjali napredne ritme ter zvoke tsk in pf

→VIJAKI&ZOBNIKI

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Are you hard enough?

→POVZETEK
Kaj boste dosegli s tem vodičem?
- →**Obvladali *eJayev* vmesnik**
- →**Ustvarili svojo prvo skladbo**
- →**Distribuirali lastno glasbo**

→PRIHRANITE ČAS
Nasveti za rešitev pred stresom

***eJay* uporablja standarden format WAV, kar pomeni, da lahko dodatne vzorce naložite z različnih knjižnic glasbenih vzorcev na internetu.**

>>TO JE TAPRAVO...

Kako do prave moči preko *eJayevega* pisanega vmesnika?

OKNO ZA UREJANJE

Ustvarite skladbe tako, da v to okno potegnete melodije in ritme. Na voljo vam je osem stez, levo in desno pa se lahko premikate tako, da kliknete na ikone z zvočniki na levi strani okna.

DATOTEKE

Uporabite te gumbe za nadzor nad datotekami, kot so shranjevanje, odpiranje ali uvažanje WAV melodij iz drugih glasbenih programov ali obstoječih skladb.

IZBIRA MELODIJE

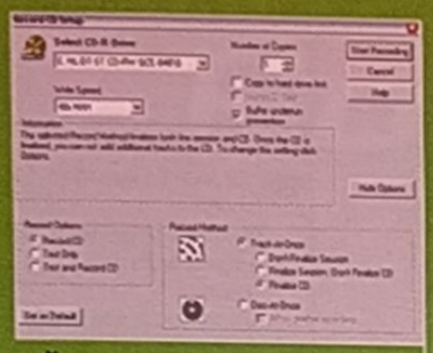
Kliknite na vrsto melodije, ki jo želite - bobni, bas itn. - in eJay bo izpisal seznam vzorcev, ki so na voljo. Dvakrat kliknite na melodijo, da ji prisluhnete in jo nato potegnite v okno za urejanje, da jo dodate svoji skladbi.

HIPER-GENERATOR

Če vas priloženi vzorci ne zadovoljijo, uporabite Hyper Generator in ustvarite lastne melodije, ki jih lahko shranite in dodate svojim skladbam.

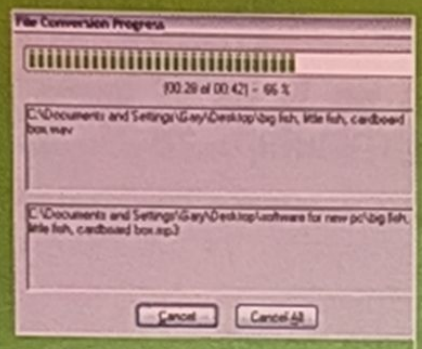
→Kako... Ustvariti rave glasbo

>>RAVE OSVAJA SVET? Ustvarili ste vrhunsko skladbo. Kaj naprej?



UŽIVANJE Z DISKI

>Najpreprostejši način za distribucijo skladbe je preko CD-jev. *Rave eJay* zna izvoziti skladbo v format WAV, tako da je ta pripravljena za snemanje na CD. Preprosto uvozite WAV v svoj program za snemanje, vstavite CD-R in kliknite na Start Recording.

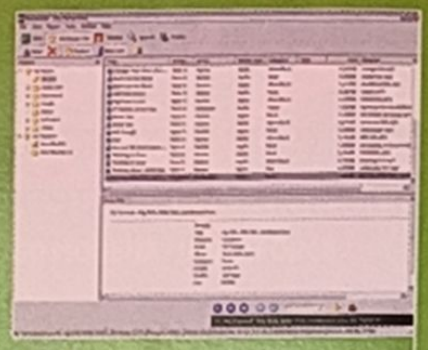


MP3 NORIJA

>Svoj WAV lahko spremenite tudi v MP3, recimo s pomočjo programa *MusicMatch Jukebox* (**www.musicmatch.com**). Pojdite v File – Convert Files, nastavite vhodni format na WAV, izhodnega na MP3 in kliknite na Start.

SPLETNI ČUDEŽ

>Uradna spletna stran *eJaya* (**www.ejay.com**) vsebuje del za umetnike, na katerega lahko uporabniki programa naložijo svoje skladbe in dobijo mnenja drugih uporabnikov. Ta del vsebuje tudi lestvico po zvrsteh, tako da lahko vidite, kaj s programom počnejo drugi.



KaZaA

>Svoj MP3 lahko izmenjate z drugimi (**www.kazaa.com**). Svoji skladbi ne pozabite spremeniti ID3 lastnosti, kjer ji dodajte ime in druge pomembne informacije – ni slabo, če dodate še opisno ime, kot je npr. "če vam je všeč X, poskusite tega".

>>JASNO IN GLASNO

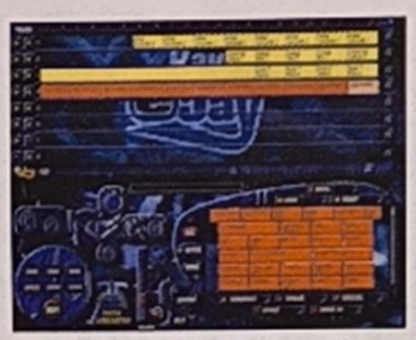
Obrišite prah z najstniških rave dodatkov in širokih hlač – ustvarili boste raversko himno!

01 Ko prvič poženete *Rave eJay*, program odpre demo skladbo, skozi katero se ga laže naučite uporabljati. Nadzor za predvajanje je na levi strani pod glavnim oknom – uporabite jih za predvajanje ali previjanje skladbe.

02 Kliknite na New, da ustvarite novo predlogo. Prvi korak je, da najdete melodije, zato poiščite okno v spodnjem desnem delu zaslona. Kliknite na Drums in morali bi videti vzorce bobnov.

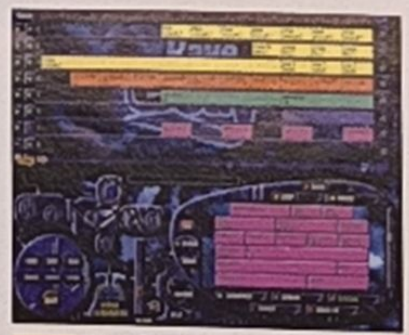
03 Premaknite se skozi seznam, dokler ne zagledate vzorcev "hihat". Za poslušanje vzorca dvakrat kliknite nanj, če ga želite dodati svoji pesmi, pa ga preprosto potegnite v glavno okno. V tem primeru smo dva vzorca potegnili na prvo stezo.

04 Dodajte še nekaj različnih bobenskih vzorcev ali učinkov in jih premikajte po stezah, dokler se ne nahajajo na mestih, kjer jih želite. Za premikanje vzorcev jih preprosto označite z miško in potegnite na novo mesto.

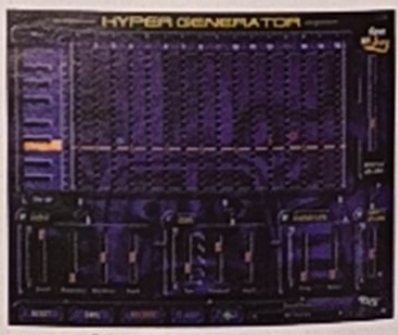


09 Naš bas uporablja dva različna vzorca in ker ju želimo ponavljati, ju preprosto kopiramo skozi celotno skladbo. Najprej označimo oba vzorca, s [Ctrl]+[C] ju kopiramo, nato pa ju z večkratno uporabo [Ctrl]+[V] prilepimo do konca pesmi.

10 Dodali smo torej bobne in bas, tako da je sedaj čas, da dodamo še melodijo. Kliknite na Sequence in seznam vzorcev se znova spremeni – tokrat prikaže hrup, ki ga ustvarjajo klaviature. Potegnite vzorec ali vzorce na stezo številka 5.



11 Naredite enako z učinki Special in melodijami Sphere, vendar razmislite o strukturi svoje skladbe – ne dovolite, da igrajo vsi zvoki hkrati. Tu in tam poskusite odvzeti bobne ali pa pokažite domišljijo pri uporabi učinkov.



12 Če vzorci z našega diska ne odgovarjajo, kliknite na Hyper Generator, da ustvarite nove. S kliki v glavnem oknu dodajate note, medtem ko vam pritisk na rumeno tipko pokaže osnovno noto vaše skladbe.

TRIKI IZ ROKAVA

>>PRIROČNI NASVETI

Obvladajte *Rave eJay* s pomočjo teh nasvetov.

Brez omejitev

Ne mislite si, da je vsaka steza namenjena le enemu instrumentu – steza 1 za bobne, steza 2 za bas in tako naprej. Na isti stezi lahko uporabite več različnih inštrumentov v eni sami skladbi.

Od rava do WAV-a

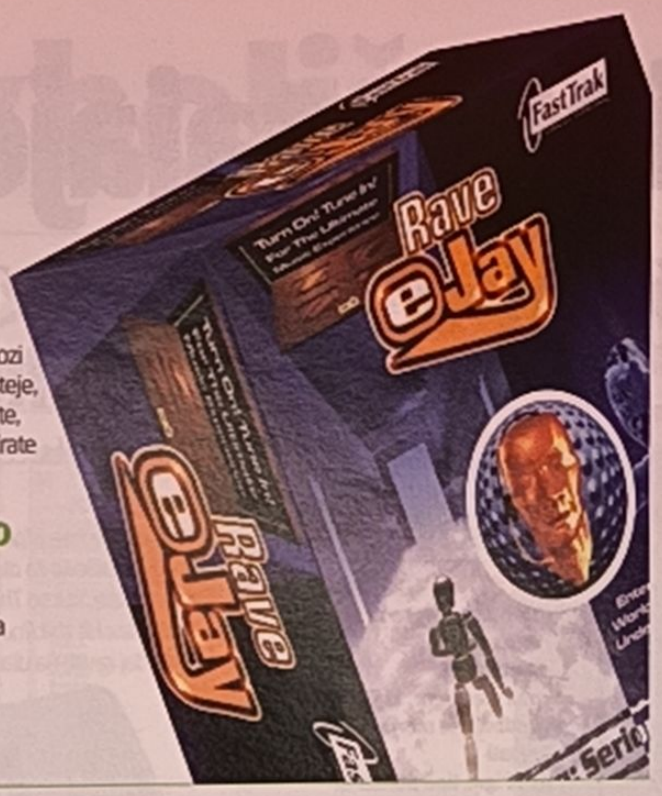
Če je vaš bas ali melodija preveč zapletena in jo želite raztegniti skozi celotno pesem, je včasih preprosteje, če jo izvozite v WAV in nato uvozite, kakor da posamezne vzorce kopirate skozi celotno skladbo.

Sestavljanje ritma

Če iz večjega števila vzorcev sestavljate kompleksen ritem, vam bo kmalu zmanjkalo stez – zato izvozite svoj ritem kot datoteko WAV. Nato ritem uvozite in ga uporabite kot en sam vzorec, na eni stezi.

Snemajte pametno

Če boste želeli poskusiti nekaj drugačnega, pred tem obvezno shranite svojo skladbo. Če vam za tem spremembe ne bodo všeč, lahko preprosto obrneta kazalce nazaj in se vrnete izvirni različici.



>>Tu in tam odvzemite bobne ali pa pokažite domišljijo pri uporabi učinkov

VIJAKI&ZOBNIKI

KLIKNITE SEM...

Želite več? Nahranite se na internetu

www.ejay.co.uk/artist

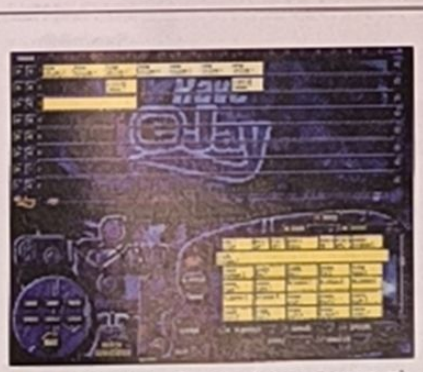
http://homepage.ntlworld.com/paul.enderson/ejayed.com/support.htm

www.clubberuk.freeuk.com/welcome.htm

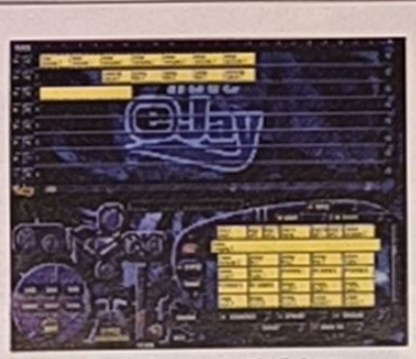
ALTERNATIVE

Drugi programi, ki opravijo podobno delo:

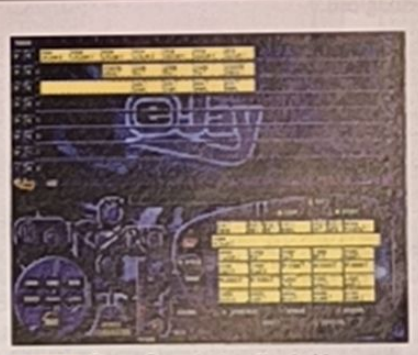
- **Acid Techno 3.0** 7.000 SIT
- **Magix Music Maker 2003** 10.000 SIT
- **Making Waves** 10.000 SIT



05 Stezi 1 in 2 vsebujeta naš osnovni ritem, ki ga želimo uporabljati skozi celotno pesem. Z miško označite vzorec ter pritisnite [Ctrl]+[C] za kopiranje; kliknite desno od vzorcev in jih prilepite s pritiskom na [Ctrl]+[V].

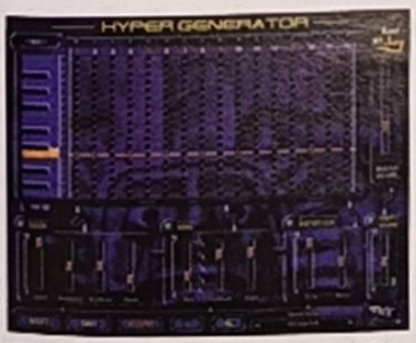


06 Sedaj, ko smo kopirali ritem, bomo našo skladbo nadalje popestrili in na stezo 2 dodali nekaj učinkov malega bobna. Vrnite se na seznam melodij in poiščite primerne učinke ritma, ki jih nato potegnite na stezo številka 2.



07 Steza 3 vsebuje učinek, ki ga želimo uporabiti samo enkrat, tako da lahko preostanek steze uporabimo za kaj drugega. Na zgornjem posnetku lahko vidite, da smo dodali nekaj novih bobenskih vzorcev, takoj po koncu tega učinka.

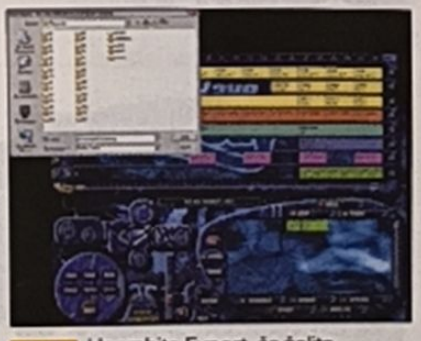
08 Rave skladba brez basa ni preveč uporabna, zato naši umetnini dodajmo močan bas. Kliknite na Bass (takoj nad seznamom vzorcev), poiščite bas vzorec, ki ga želite uporabiti in ga potegnite na stezo številka 4.



13 Uporabite Filter, Echo in Distortion, da ponastavite zvok ali pa meni Sound Select (v spodnjem desnem delu zaslona) za popolno spremembo zvoka. Ko ste zadovoljni s svojim vzorcem, kliknite na Save za vrnitev v glavni program.

14 *eJay* bo vašo novo ustvarjeno sekvenco dodal v sekcijo Hyper na seznamu vzorcev. Svoje vzorce lahko v pesmi vstavite enako, kot to počnete z drugimi: s seznama vzorcev jih potegnite v glavno okno.

15 Tako kot pri vsakem delu, redno shranjujte. *eJay* shranjuje v dveh formatih: če kliknete na Save, boste svojo skladbo shranili v posebnem formatu eJay, tako da jo lahko pozneje urejate, vendar je ne morete odpreti v drugih programih.



16 Uporabite Export, če želite skladbo odpreti še v drugih programih – da jo recimo posnamete na CD ali izboljšate v drugem glasbenem programu. Možnost Export bo vašo skladbo shranila v obliki datoteke WAV.

Klasike vstajajo od mrtvih

Odpihnite prah z disket in podoživite zlata leta igričarstva na modernih PC-jih ali dlančnikih.

Ah, DOS. Čisto drugačen svet iz časov, ko ste za Windows sicer že slišali, vendar je bilo to tudi vse. Za pionirje računalniških iger iz konca osemdesetih in začetka devetdesetih let je bil DOS osnova za prve PC igre, ki so povzročale odvisnost. Če se sprijaznite z njihovo grafiko, so nekatere med njimi še vedno prave legende, ki vsebujejo genialne ideje in kažejo vnemo razvijalcev. Res je škoda, da jih ne moremo več zaganjati na novejših različicah Windows, če pa jih uspemo zagnati, pa so z njimi problemi z zvokom, hitrostjo, rade se sesujejo, srečujemo pa se še z nekaterimi problemi, ki izvirajo iz nezdružljivosti operacijskih sistemov.

Na srečo so se pravi nostalgiki odločili, da bodo tem težavam naredili konec in sedaj že obstaja veliko emulatorjev DOS-a, ki prelisičijo igre tako, da so prepričane, da jih zaganjamo na 25 MHz štiri-osem-šestki s 4 MB rama. Prinašamo vam nasvete o tem, kako te igre spet oživiti in se jih do sitega naigrati.

→VIJAKI&ZOBNIKI

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

→POVZETEK
Kaj boste dosegli s tem vodičem?

- **Ukrotili DOS**
- **Igrali stare igre, ki jih v Windows ne moremo več zagnati**
- **Igrali igre tipa pokaži-in-klikni na dlančnikih**

→PRIHRANITE ČAS
Nasveti za rešitev pred stresom

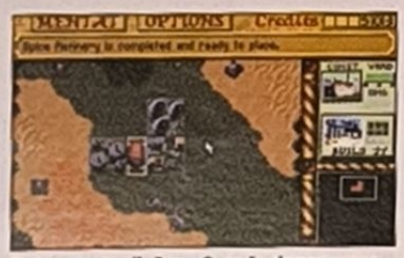
Obiščite www.dosgames.com in prebrskajte ogromen arhiv starih iger in demo različic, ki si jih naložite in igrate do onemoglosti.

>>SKRIVNOST DLANČNIKOV

Kako igrati LucasArtove klasike na vašem priljubljenem dlančniku

PocketSCUMM (http://arisme.free.fr/pocketscumm) je ena najboljših zadevic za dlančnike ta hip. Če še imate klasike, kot so *The Day of the Tentacle*, *Sam & Max Hit the Road* in *Monkey Island*, jih lahko zdaj igrate na dlančnikih – program pretvarja zvočne datoteke v format MP3, tako da jih lahko dlančnik predvaja kot govor. PocketSCUMM celo obrača sliko in jo prilagodi velikosti zaslona. Če vam še to ne zadostuje, pa lahko s programom SCUMMVM (**http://scummvm.sourceforge.net**) oživite izjemne igre, kot so *Full Throttle*, serijo *Indiana Jones* in ostale.

Sam and **Max na dlančnikih...**



Boter strategij, *Dune 2*, se še danes presenetljivo veliko igra. Vedno, ko zaslišimo njegov zvok, pa se nam ulijejo solze.

Igra *Operation Wolf* dokazuje, da so se arkadne strelske igre v zadnjih petnajstih letih komajda kaj spremenile.

LucasArts niso bili edini, ki so znali napraviti briljantne pustolovščine tipa pokaži-in-klikni. Čudni, a izjemni *Goblins* še sedaj napravijo na nas poseben vtis.

LOV NA IGRO

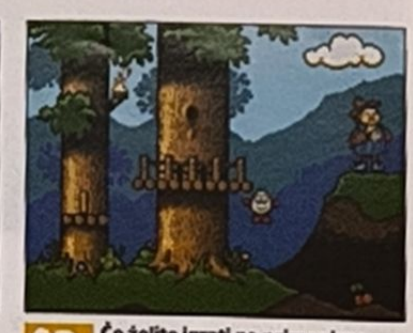
KJE JIH DOBIM?

Če vam je brat tovrstne igre že zdavnaj zbrisal z disket ali pa je le-ta že čisto razmagnetena, se povežite s kako izmed spletnih strani, ki ponujajo licitacije za vse živo (eBay), še bolje pa je, da prebrskate splet z besedo "Abandonware" v okvirčku. Nekaterim igram so avtorske pravice že potekle in jih lahko brezplačno in brez slabe vesti naložite na svoj trdi disk. Vendar pazite tudi na poplavo ilegalnih strani, s katerih te "robe" ne smete pobirati.

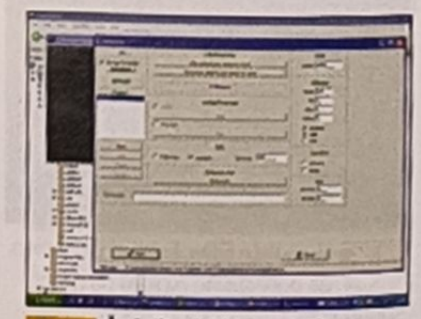
>>ŽIVLJENJE V PRETEKLOSTI

Ja, serijo Leisure Suit Larry boste lahko spet preigrali do onemoglosti

01 Namestite *DOSBox* s priloženega CD-ja - najboljši emulator, na katerega smo kadar koli naleteli - in naložite mapo, da se obnašala kot navidezni disk: Mount c F:\games (da prikrojite C: \ v DOSBox)



02 Če želite igrati na primer igro *Dizzy*, v DOS-u vtipkajte cd dizzy, pritisnite [Enter], nato pa vtipkajte dizzy.exe. Igra bi morala delovati normalno z zvokom, igralno palico in miško. Pritisnite še [Alt]+[Enter] za igranje v celozaslonskem načinu.



03 Če želite, lahko namestite Windows front end, da vedno, ko zaženete DOSBox, ta naloži določeno mapo oz. igre. Ta program se sproti spreminja, zato redno pregledujte vsebino spletne strani http://dosbox.zophar.net.

Strojne izboljšave

DEL 12345

Morda imate res dovolj pomnilnika. Ali celo več kot dovolj. Pa je lahko vaš RAM še hitrejši?

Najpogostejši namig pri pomnilniku je, da ga kupite še več in čeprav večina novih računalnikov prihaja z vsaj 256 Mb, je aksiom nasploh resničen. Seveda pred posegom v denarnico opravite domačo nalogo.

Najprej preverite, koliko podnožij za pomnilnik je na osnovni plošči, v priročniku pa preverite, ali obstajajo kakšni namigi, kateri pomnilnik je potrebno vstaviti.

Sedaj preverite vrsto in hitrost vašega trenutnega pomnilnika. Program, kot je *SiSoft Sandra*, bi moral pomagati. Če vaša osnovna plošča podpira hitrejši RAM, se morda splača zamenjati še obstoječi pomnilnik. To pa zato, ker uporabno mešanje hitrejših modulov z obstoječimi počasnejšimi ni mogoče – vse skupaj bo delovalo z nižjo hitrostjo. Če nimate te možnosti, priporočamo nameščanje počasnejšega modula v prvo podnožje. Vodič na **www.slo-tech.com** bi vam moral pomagati pri izbiri najboljšega izdelka.

Kakršen koli RAM že imate, nastavljanje nastavitev v BIOS-u bi vam lahko pomagalo izboljšati zmogljivosti – vendar pa obstaja tveganje. Če boste šli predaleč, se morda računalnik ne bo pravilno zagnal ali vam dopustil v BIOS-u popraviti nastavitve. To boste morali popraviti s čiščenjem CMOS RAM – ali odstranite baterijo ali pa nastavite mostiček na matični plošči (oglejte si priročnik).

Nastavitve za Windows, ki jih navajamo tukaj, bi morale biti v še večjo pomoč, vendar lahko kompromitirajo stabilnost nekaterih sistemov. Po nastavljanju pred resnim delom preverite stabilnost računalnika (uporabite kakšno kompleksno igro). **PCF**

→VIJAKI&ZOBNIKI

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

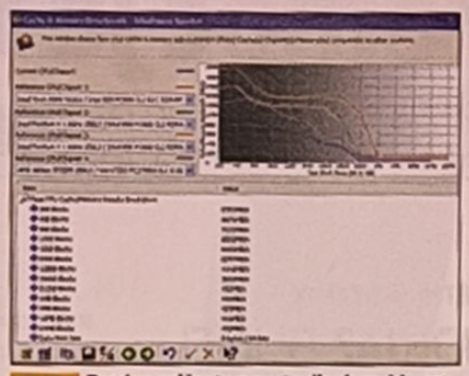
→POVZETEK
Kaj boste dosegli s tem vodičem?
- →**Povišali hitrost pomnilnika**
- →**Windows dodelili več pomnilnika**
- →**Pospešili aplikacije**

→PRIHRANITE ČAS
Nasveti za rešitev pred stresom

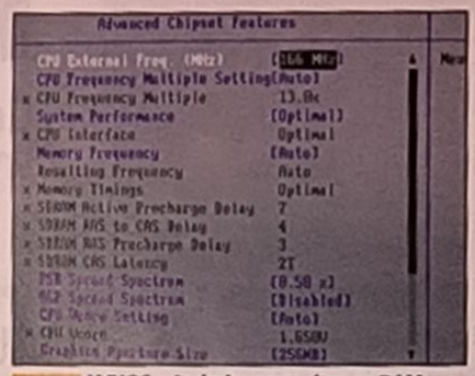
Pred nastavljanjem nikar ne "kurite" pomnilnika - poženite MSCONFIG.exe in v Startupu ukinite vse nepotrebne programe.

>>NASTAVLJANJE BIOS-A

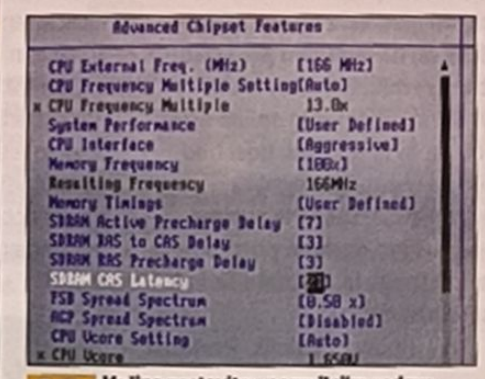
V BIOS-u izberite najboljše nastavitve, da izboljšate zmogljivosti RAMa.



01 **Preden pričnete z nastavljanjem, hitrost pomnilnika preverite s testnim programom, kot je *SiSoft Sandra*. To ponovite tudi pozneje, da ugotovite spremembe v hitrosti.**



02 **V BIOS-u locirajte nastavitve za RAM (morda v meniju Advanced Chipset). Preden opravite katero koli spremembo, si zapišite trenutne nastavitve.**



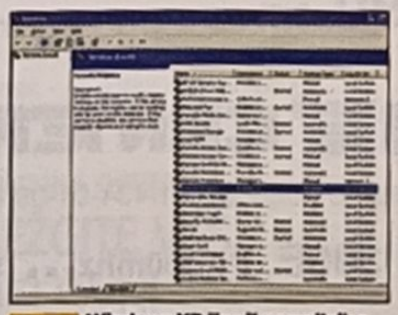
03 **Večina nastavitev pomnilnika zadeva zakasnitva, zato nižje nastavitve pospešijo sistem. Spremenite le eno vrednost naenkrat - pričnite z nastavljanjem CAS Latency (ali CAS cycle time) na 2.**

04 **Druge nastavitve so manj očitne - bo BIOS Shadowing pospešil računalnik? Običajno ne, vendar... Podrobnosti o nastavitvah, ki so na voljo, lahko preverite na strani, kot je Rojak Pot (www.rojakpot.com).**

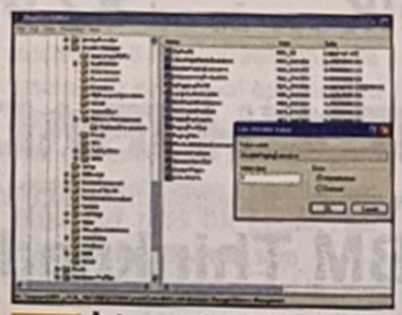
>>UPRAVLJANJE S POMNILNIKOM

S temi triki za Windows XP ohranite Windows v formi.

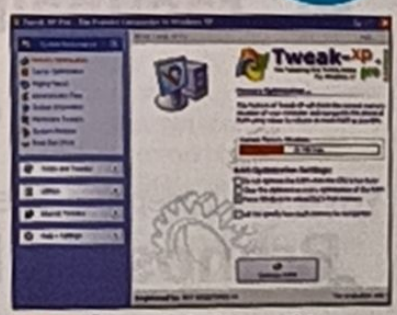
NA DISKU



01 **Windows XP "kurl" pomnilnik z zaganjanjem nepotrebnih storitev (Clipbook, Alerter, Messenger in tako naprej). Uporabite Start → Run → Services.msc, da jih izključite (za podrobnosti si oglejte www.blackviper.com).**



02 **Če imate 256 Mb RAM ali več, naj Windows jedra več ne izmenjujejo na disk - HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management\DisablePagingExecutive nastavite na 1.**



03 **Če vam šarjenje po registru povzroča kurjo kožo, si omislite *Tweak-XP*. Poskušajte omogočiti Force Windows to unload DLLs... pod Memory Optimization.**

Vprašajte Boštjana...

Odgovori na vaša vprašanja

Boštjan Uršič

HITRI KVIZ

Do kod seže vaše znanje?

1 **Kateri strežniški servisi so potrebni za namestitev Win XP Pro z RIS?**
a) WINS
b) DNS
c) Oba

2 **S katerim orodjem lahko poženete skriptne datoteke, ustvarjene z XP MMC?**
a) Tasks
b) Links
c) Views

3 **Kaj naredite, če v Windows XP ni na voljo spustni meni Console?**
a) Ponovno poženete MMC
b) Konzolo odprete v načinu Author
c) Prijavite se kot administrator

4 **Kateri datotečni sistem ne podpira datotečnih permisij?**
a) FAT32
b) NTFS4
c) NTFS 5

Odgovori na strani 103.

Pomoč je na voljo tukaj!

Čeprav v Iraku gorijo naftna polja, se Boštjan ne posveča gašenju vrelcev črnega zlata, temveč z lupo išče napake v vaših računalnikih.

SPLETNI STREŽNIK

TUDI JAZ BI IMEL STREŽNIK

Hej, tudi mene je zajela spletna revolucija, čeprav se zavedam, da sem že malce pozen. Vendar na vse skupaj ne gledam z uporabniškega stališča, saj nameravam postaviti spletni strežnik, na katerem bi gostil portal za igranje online iger, seveda pa bi uredil tudi posebno sekcijo za snemanje datotek (popravki ipd.). Zato me zanima kakšno strojno opremo potrebujem za kaj takšnega in če imate še kak koristen nasvet.

Robert Vauhnik, Portorož

Robert, že takoj na začetku pričnite brzdati svojo konjsko vprego, kajti dvomim, da bi bil vaš ponudnik interneta zadovoljen s takšnimi aktivnostmi. Pravzaprav za spletni strežnik ne potrebujete močne strojne opreme – dovolj bi bil že kak Pentium prve generacije z obilico pomnilnika in večjim trdim diskom. Najpomembnejša stvar pri vsem skupaj je pasovna širina – pod ADSL z 2 Mbps se raje ne spuščajte.

Če pa se sedaj povrneva k prvemu argumentu, torej nezadovoljstvu ponudnika interneta, gre za resen faktor, saj mu boste odžirali komunikacijsko širino. Vsekakor se pred spuščanjem v kaj takega pozanimajte pri svojem ISP-ju. Obstaja pa tudi druga možnost: če nameravate s komercialnim vidikom svojega portala povsem resno, si lahko omislite enega od strežniških paketov, ki jih ponujajo različni dobavitelji pri nas in v tujini. V tem primeru lastne strojne opreme ne potrebujete, boste pa plačevali mesečno ali letno najemnino.

Kratki namigi

Če želite poiskati stare *IE* priljubljene strani, ki ste jih shranili v Windows XP, kliknite na **Tools → Internet Options → Advanced** in zbrišite kljukico pred **Enable Personalized Favourites Menu**.

STROJNA OPREMA

UMIRAJOČI RAČUNALNIK

Pozdravljeni, naj najprej pričnem z opisom svojega računala: Pentium4 2,4 GHz, 256 Mb DDR RAM, Seagatov trdi disk z 80 Gb, Creative SoundBlaster Live! 5.1 ter nVidio GeForce2 MX 400. Moja težava pa je naslednja: 10 minut po vključitvi računalnika, sistem zmrzne, PC-jev notranji zvočnik pa prične piskati. Obesita se tudi tipkovnica in miška, na prvi pa so prižgane vse lučke. Ko ponovno poženem računalnik, tipkovnica in miška še vedno ne delujeta, zato moram računalnik povsem ugasniti in ga po nekaj minutah spet vključiti.

Robert Bukovec, elektronska pošta

Težave te vrste so v svetu računalništva nekaj običajnega, gre pa za neko vrsto

PC računalnik ... že od 82.990 SIT

Mrežna, računalniška, biro oprema

TECH TRADE CENTER

www.techtradecenter.si/E-mail: tech.trade@siol.net /Tel:01/434-01-08/Fax: 01/434-01-09/Naslov: Vošnjakova 5, 1000 Ljubljana

Prenosnik IBM Thinkpad 390E, PII 300mhz... samo 179.800 SIT

Raznovrstni računalniški kabli in popolna mrežna oprema!

DISKI, RAMI, PROCESORJI, OSNOVNE PLOŠČE,...

CD mediji 80min/25kos ... samo 1.680 SIT
90min/25kos ... samo 2.100 SIT

Vse cene so z DDV.

V sodelovanju z:

ALTERA

>>PCMCIA WI-FI KARTICA

Glejte – nobenih žic! Razkrijmo magijo brezžične tehnologije.

WI-FI

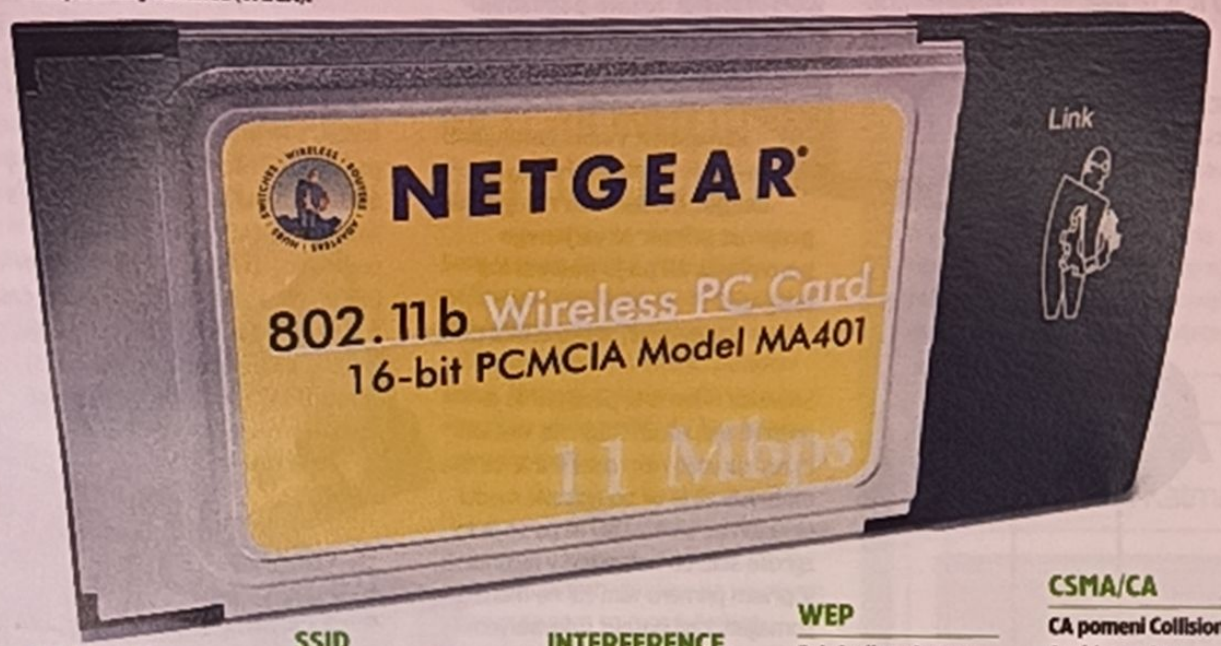
Gre za bolj razumljivo ime za standard 802.11b, ki ga promovira Wireless Ethernet Compatibility Alliance (WECA).

802.11

Specifikacija IEEE, ki zaobjema vsa brezžična lokalna omrežja.

DSSS

Direct-sequence spread spectrum - tehnika za razbijanje vsakega bajta bodatkov in simultano pošiljanje vsakega dela na različnih frekvencah zavoljo večje pasovne širine.



PASOVNA ŠIRINA

Maksimalna pasovna širina Wi-Fi znaša 11 Mbps, vendar lahko ob slabem sprejemu namerno pade tudi na 5,5, 2 oziroma 1 Mbps.

SSID

Unikatni alfanumerični nizi, ki identificirajo vse postaje, ki pripadajo temu brezžičnemu lokalnemu omrežju. SSID se prenaša kot čisto besedilo, zato ni zavarovan.

INTERFERENCE

Wi-Fi uporablja frekvenčni razpon 2,4 GHz, ki si jo deli z brezžičnimi telefoni in Bluetoothom. Tudi stare mikrovalovne pečice lahko povzročajo interferenco na tej frekvenci.

WEP

Enkripcija paketov v realnem času. WEP ključi dolžine 64 in 128 bitov so podprti, vendar pa sama enkripcija uporablja le 40 in 108 bitov.

CSMA/CA

CA pomeni Collision Avoidance, kar pomeni, da mora Wi-Fi pred oddajanjem prisluhniti radijskim valovom. Ožičeni Ethernet pa pakete, ki so trčili, preprosto ponovno pošlje.

sivega področja, saj je diagnostika takšnih težav zelo kompleksna in pogosto ne prinese odrešitve. Prva misel, ki se človeku porodi, vsekakor zadeva previsoko sistemsko temperaturo; to najlažje preverite v BIOS-u oziroma s programom, ki ste ga dobili zraven osnovne plošče. V kolikor je temperatura normalna, težava leži nekje drugje in tukaj se gordijski vozel šele prične zapletati.

Morda gre za povsem banalno težavo, za katero so krive napačne nastavitve v BIOS-u. Ker bi bilo opisovanje vsake posamezne nastavitve predolgo za to rubriko, vam priporočam, da naložite kar privzete nastavitve ("Load BIOS Defaults") in nato preverite stabilnost sistema. In ko se že ubadate z BIOS-om, lahko preverite, če za vašo osnovno ploščo obstaja tudi nova revizija le-tega; izdelovalci pogosto odpravijo nekatere hrošče, kar pomeni, da so kasnejše revizije stabilnejše. V kolikor se težava pojavlja še naprej, priporočam formatiranje trdega diska in ponovno namestitev operacijskega sistema, le da tokrat namestite minimalni nabor gonilnikov (grafika, zvok, gonilniki za komponente osnovne plošče). Če računalnik še vedno izpusti dušo, smo zabredli že tako globoko v močvirje okvarjene oziroma nezdružljive strojne opreme, da lahko vse skupaj kar veselo prepustite serviserju. Razen... če ste malce bolj tehnično-pustolovske narave in ste pripravljeni računalnik skorajda razstaviti, nato pa nameščati vsako kartico posebej in preverjati stabilnost. Če imate čas, potem me pokličite na pomoč – ne spijem dosti, pojem pa malce več.

STROJNA OPREMA

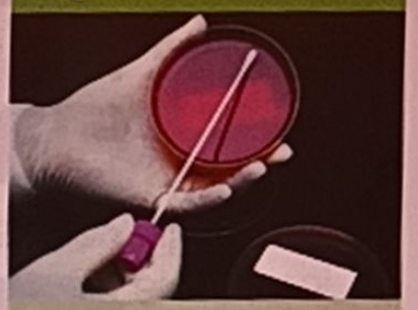
SEŽGITE VES DELOVNI POMNILNIK!

Pravkar sem si omislil nov sistem z osnovno ploščo MSI 745, Athlon XP 1600+ in Micronov pomnilniški modul z 256 Mb DDR266 RAM. Ta sistem sem nameraval oplemenititi z Windows XP Professional, pa se med namestitvenim postopkom pojavi moder zaslon s sporočilom: "IRQL_NOT_LESS_OR_EQUAL". Ker težave nisem razumel, sem računalnik ponovno zagnal in ponovno poskušal z namestitvijo, vendar se sploh ni hotela zagnati. Počakal sem do naslednjega dne, pa se mi je med namestitvijo zgodilo isto. Iz jeze sem nadgradil BIOS, vendar to ni pomagalo.

Kratki namigi

V kolikor so sporočila o nizkem stanju prostora na trdem disku nadležna, odprite Regedit in poiščite **HCU\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer** in dodajte **DWORD** vrednost **NoLowDiskSpaceChecks** in vnesite vrednost **1**.

FAQ



Bakterijsko skladiščenje

To pa ne zveni kot dobra zamisel.
Ne govorimo o skladiščenju bakterij, temveč o skladiščenju v bakterijah. Podatke naj bi namreč zapisali kot sekvenco DNK in jo vnesli v bakterijo.

Le zakaj bi si kdo to želel?
DNK se pod vplivi UV svetlobe, vročine in encimov hitro poškoduje. Če DNK vnesemo v bakterijo, jo bo celični ustroj, ki popravlja DNK, pomagal ohraniti, med reproduciranjem bakterij pa se ustvarijo tudi varnostne kopije.

Ne, mislil sem zakaj bi kdo sploh želel podatke kodirati v DNK?
Obstoječe metode skladiščenja se sčasoma izrabijo, a ker se bakterijsko skladiščenje neprestano kopira in preverja, bi moralo preživeti na daljši rok. Obstajajo zaporedja DNK, ki so skozi milijone let ostala nespremenjena.

Seveda to velja dokler ima bakterija dovolj hrane?
Eh...

In je kdo ne zažge ali poškropi s Pipsom.
To je res, vendar lahko bakterija Radiodurans preživi 1000-krat višjo dozo sevanja kot človek.

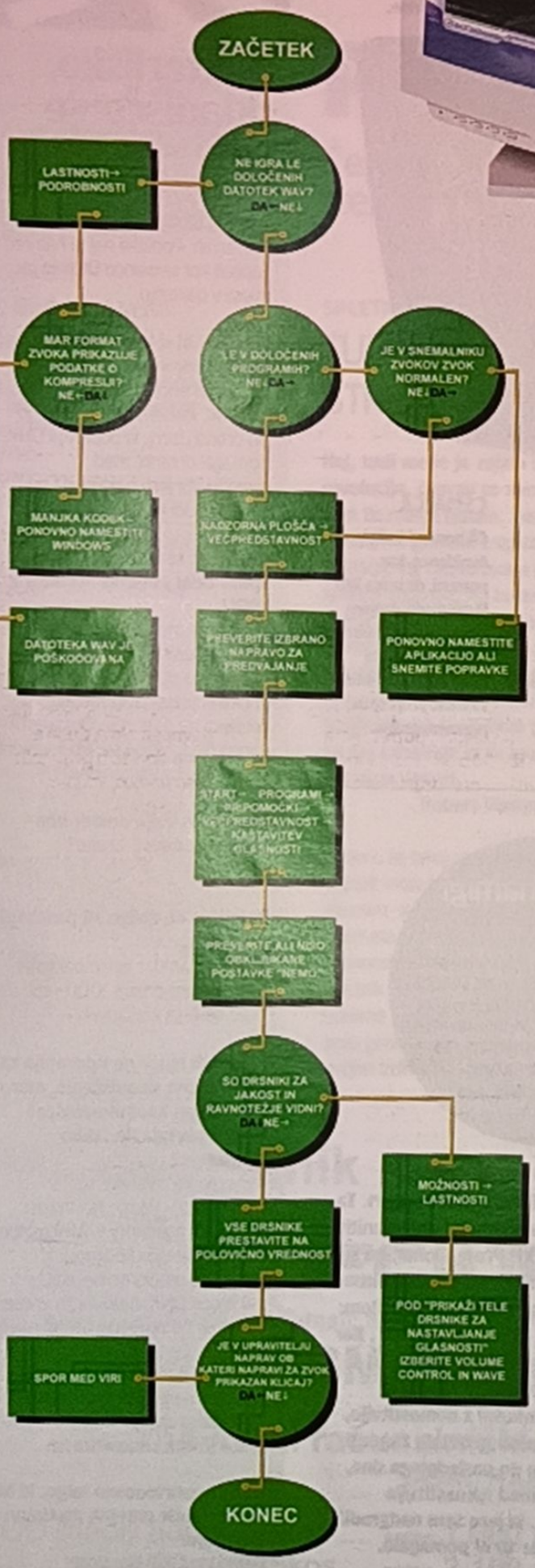
In? Ljudi nihče ne uporablja za dolgoročno skladiščenje, mar ne? Kaj pa kamnite plošče? Koliko sevanja pa lahko prenesejo?
Verjetno več. Vendar so raziskovalci v Pacific Northwest National Laboratory v Washingtonu skovali strategijo kodiranja, ki omogoča pretvorbo besedila v sekvence DNK, nato pa jih vnesejo v nekodirno področje bakterijskega genoma. Če bi vitalne informacije zakodirali na ta način in bakterije spustili v naravo, bi dobili arhiv človeškega znanja, ki bi preživelo uničenje človeške civilizacije.

Recimo smrtonosno kugo, ki bi jo prenašale umetno mutirane bakterije?
Natančno tako! Ne, stojte!

DIAGRAM REŠITVE PROBLEMA

TEŽAVE Z WAV

Q V V Windows 98 ali ME ne morem predvajati datotek WAV.



Nato sem začel razmišljati analitično in pričel sumiti pomnilnik. Modul sem vstavil v svoj stari računalnik, pa se je na zaslonu veselo prikazalo sporočilo "Internal Kernel32 Error", tako da sedaj z zanesljivostjo trdim, da je krivec za težave pomnilnik. Sedaj pa se bojim, da se je modul pravzaprav uničil ob namestitvi v novi računalnik in me je strah vanj vstaviti delujoč modul. Mar res gre za preprost primer okvarjenega pomnilnika ali pa je posredi kaj drugega?

hEllBurner, elektronska pošta

Sherlock Holmes bi porekel: "To je povsem preprosto, dragi moj Watson." In res, na voljo nam ostaneta le še dve možnosti: ali je bil pomnilniški modul okvarjen že ob nakupu ali pa se je to zgodilo šele ob namestitvi v računalnik. V prvem primeru vam žal ne morem pomagati, kajti posel z izdelovanjem pomnilnika sem opustil že pred časom. ;) V drugem primeru pa je najverjetnejši krivec vročina – to preverite tako, da okvarjen pomnilnik vstavite nazaj v računalnik, tega pustite vključenega kakšne pol ure, nato pa modul spet odstranite. Če boste opazili, da je ploščica neobičajno vroča, ste odkrili krivca, vprašanje pa je, ali gre za okvarjen modul ali za previsoko napetost na pomnilniškem vtiču, zato ob reklamaciji pomnilnika serviserjem prepustite še matično ploščo.

STROJNA OPREMA

POMNILNIK

Najprej naj pohvalim vašo revijo, ki je res izredna. Sam v računalništvu nisem ravno novinec, čeprav sta od zadnje nadgradnje pretekli že dve leti. Po 24 mesecih odrekanja pa sem razbil šparovček in si omislil "ubijalski" sistem: Athlon XP 2600+, osnovno ploščo Asus A7N8X in Corsairjev PC3200 pomnilnik DDR. Med zaganjanjem računalnika se hitrost procesorja prikaže pravilno, medtem ko prijavi takt pomnilnika 166 MHz, sam pa želim, da vse skupaj deluje na 333 MHz. Kaj naj storim?

Vinko, elektronska pošta

333 MHz? Oznaka PC3200 pravzaprav predstavlja pomnilnik s taktom 200 MHz, ki pa se zavoljo značilnosti pomnilnika DDR podvoji na efektivnih 400 MHz. Prav zato Asusova osnovna plošča prijavi le osnovno hitrost pomnilnika, ki se sistemsko podvoji, tako da končni rezultat znaša 333 MHz.

Verjetno imate v BIOS-u vključeno nastavitev za sinhronizacijo pomnilnika s sistemskim vodilom, kar znaša 166 MHz. To pa je potrebno, če želite izrabiti polno moč v načinu "Dual DDR". Sicer boste tako "izgubili" 67 MHz...

...vendar pa hitrosti pomnilnika ne določa le takt, temveč morate razumeti odnose med dvema najpomembnejšima vidikoma, ki nadzorujeta pravo hitrost, s katero deluje sistemski pomnilnik. Prvo imenujemo "memory timing", gre pa za krmiljenje hitrosti, s katero bo sistem pisal in bral iz pomnilnika. Druga pa je hitrost čipov DRAM: gre za minimalen dostopni čas, s katerim lahko DRAM fizično deluje, merimo pa ga v nanosekundah (ns). Hitrost DRAM postavlja meje hitrosti branja/pisanja v pomnilnik.

Povezava med obema

faktorjema je sledeča: hitrejši kot je fizični DRAM, hitrejše so lahko nastavitve pomnilniških časov. Ko povišate sistemske dostopne čase (z zmanjševanjem urnih ciklov, potrebnih za dostopanje do pomnilnika), bo sistem deloval hitreje.

Če povzamem: najboljše zmogljivosti dobite če znižate latenco CAS z 2.5 ali 3 na 2, pomnilnik pa naj teče sinhrono s sistemskim vodilom. Ker je vaš pomnilnik deklariran kot 400 MHz DDR (resničnih 200 MHz), s sinhronizacijo ne bi smelo biti nobenih težav.

DIGITALNA KAMERA

OLYMPUS IN WINDOWS XP

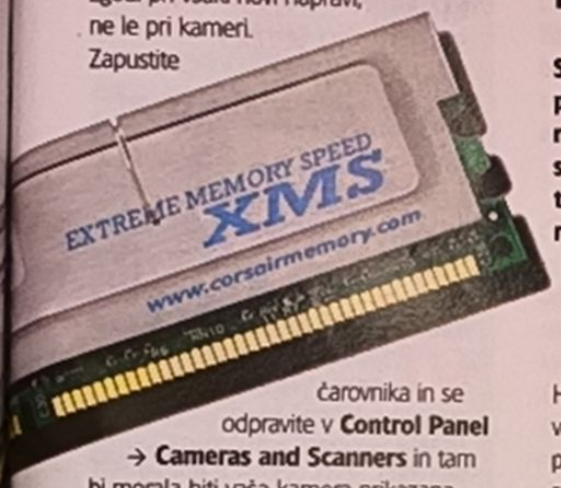
Kratki namigi

Če Windows skrivajo končnice prepoznanih tipov datotek, si lahko z desnim klikom na datoteko in izbiro **Open With → Choose Program** še vedno ogledate polno ime datoteke.

Imam kamero Olympus Camedia C-211 Zoom, katere pa v Windows XP ne morem namestiti. Sistem kamero sicer prepozna, vendar ne more nadaljevati z namestitvijo, pa čeprav imam vstavljen CD in mu pokažem na mapo z gonilniki za Windows 2000 (po trditvah proizvajalca, delujejo tudi z Windows XP). Kaj naj storim?

Vanja Ciglenečki, elektronska pošta

Ko kamero priključite na PC in jo vključite, se prikaže čarovnik za dodajanje nove strojne opreme. To se zgodi pri vsaki novi napravi, ne le pri kameri. Zapustite



čarovnika in se odpravite v **Control Panel → Cameras and Scanners** in tam bi morala biti vaša kamera prikazana kot "removable device". V Windows XP namreč ne rabite gonilnikov, ker operacijski sistem kamero že podpira.

Najverjetneje gre za težave s krmilnikom USB 2.0, ki žal v osnovni različici Windows XP ni podprt, ga pa podpira Service Pack 1. Če slednjega še nimate nameščenega, se boste morali zateči k ploščku, ki ga je proizvajalec priložil matični plošči. Na njej boste najverjetneje našli popravljene gonilnike za korensko vozlišče USB, nato pa morate namestiti še gonilnike za USB 2.0. Preden pa to naredite, morate odstraniti prepoznane naprave, ki očitno ne delujejo pravilno.

Kratki namigi

Windows XP zmorejo popraviti glavni zagonski zapis (Master Boot Record). Gre za del konzole Recovery, ki je na voljo, če Windows XP zaženete z namestitvenega CD-ja. Ukaz se imenuje `fixmbr`.

STROJNA OPREMA

MOJ MONITOR IMA TRESAVICO

Sem lastnik precej starega 15-palčnega monitorja in odkar sem računalnik preselil v novo delovno sobo, se slika na zaslonu obupno trese. Kaj naj naredim, da težavo razrešim ali je bolje, da kar kupim nov zaslon?

Yuri, elektronska pošta

Huh, tako kratkih vprašanj pa res nisem vajen, zato sem se moral dvakrat prepričati ali je elektronsko sporočilo res celovito. Pravite, da ste monitor pravkar preselili v nov prostor. Sicer nisem bogve kako dober dekorater oziroma oblikovalec bivalnih prostorov, vendar mislim, da je prav to razlog za vaše težave. Najprej poglejte ali niste zvočnikov postavili preblizu zaslona oziroma da ob njem ne tečejo kakšne žice. Zvočniki so še posebej problematični, saj oddajajo izredno močno magnetno polje, ki moti druge elektronske naprave. Najverjetneje imate v radiusu 40 cm od monitorja kak izvor magnetne interference, zato poskušajte monitor prestaviti v drug del sobe oziroma v povsem drug prostor – sicer ne bi bil rad zlovešč prerok, vendar zasloni ob koncu življenske dobe včasih kažejo simptome, podobne elektromagnetni interferenci.

TAKOJŠNJE SPOROČANJE

NA DISKU

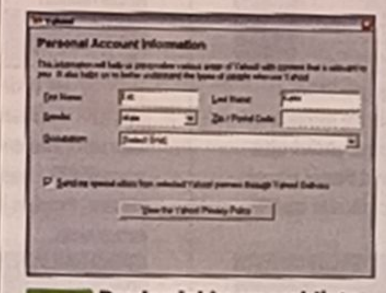
YAHOO! MESSENGER 5.5

Pogovor je cenen. Če uporabljate orodje za takojšnje sporočanje, je celo zastonj.

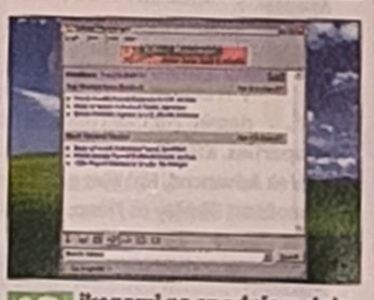
Menimo, da je takojšnje sporočanje najboljši način zapravljanja časa, z *Yahoo! Messengerjem* pa je še bolj zabavno. Pošiljanje sporočil vašim online prijateljem je njegova poglavitna namembnost, vendar vključuje tudi celo kopico dodatkov. V najnovejši različici (na diskih) lahko pošiljate sporočila s PC-ja na mobilni telefon, se pridružite milijonom klepetalnic, vključujete animirane emotikone, če pa ima vaš prijatelj spletno kamero, se lahko greste tudi video konference. Za konec pa lahko snamete še IMVironments – interaktivna tematska ozadja z animacijami, videom in zvokom. **PCF**

>>BLA BLA BLA

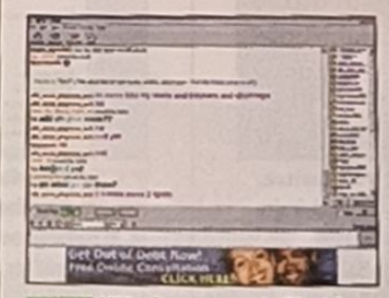
Šest korakov do Katmanduja.



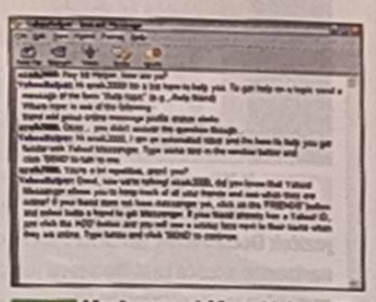
01 **Preden lahko uporabljate *Messenger*, potrebujete Yahoo ID. Tako ali tako ga morate ustvariti ob prvi prijavi - sledite navodilom in vnesite podrobnosti.**



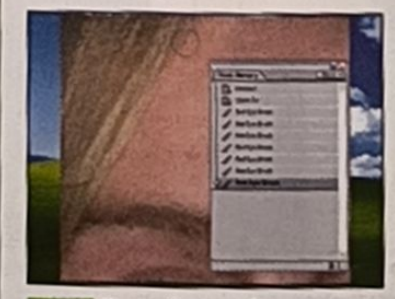
02 **Ikonami na spodnjem delu glavnega okna dobite hiter dostop do večih priročnih virov, kot so novice, vreme, koledar in opomnik.**



03 **Kliknite na gumb Chat in že se lahko vključite v eno od mnogih klepetalnic, se zasebno pogovarjate z ljudmi in celo uporabljate mikrofon.**



04 **Vsakomur, ki ima Yahoo ID in *Messenger*, lahko z vtipkanjem imena pošljete sporočilo. Sedaj pa veselo tipkajte...**



05 **Preverite meni Preferences. Tukaj lahko določite, kdo vas lahko vidi, ali želite snemati datoteke in še kopico drugih možnosti.**

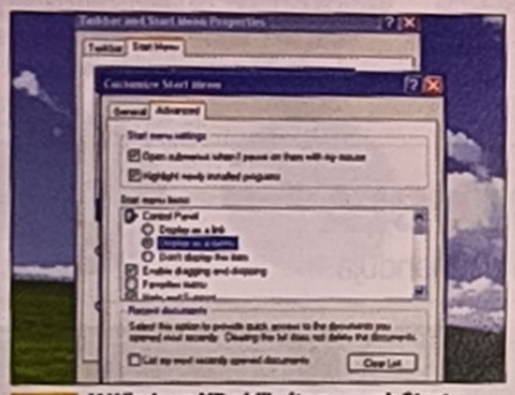
06 **Če imate spletno kamero, lahko med klepetanjem uporabljate tudi to - in si ogledate video drugih ljudi, če vam to dovolijo.**

Nasveti za Windows

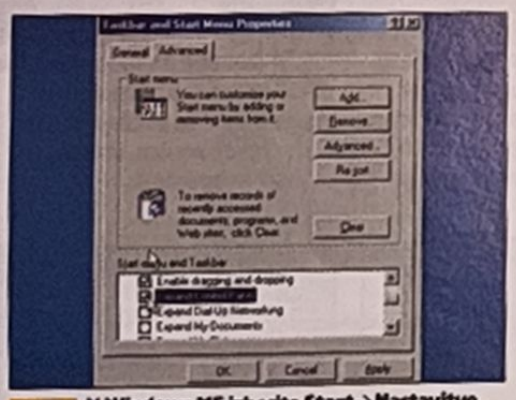
Hitri vodiči Prevzemite nadzor nad sistemom.

>>TAKOJŠEN DOSTOP DO NADZORNE PLOŠČE

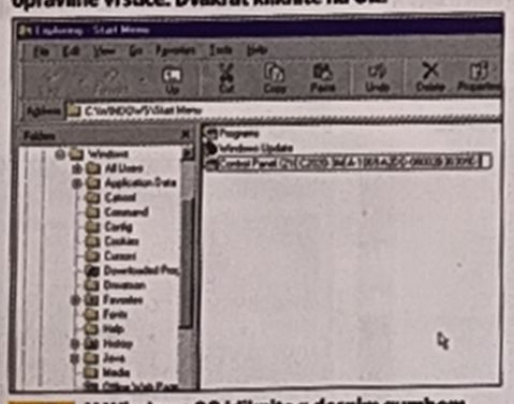
Ta hitri vodič vam bo pomagal takoj dostopati do Nadzorne plošče.



01 **V Windows XP s kliknite na gumb Start z desnim gumbom miške in izberite možnost Properties. Kliknite na gumb Customise, aktivirajte jeziček Advanced. Na njem pod Control Panel izberite možnost Display as Menu. Dvakrat kliknite na OK.**



02 **V Windows ME izberite Start→Nastavitve, Opravilna vrstica in meni Start. Aktivirajte jeziček Dodatno ter označite možnost Razširi nadzorno ploščo pod Možnosti menija Start in opravilne vrstice. Dvakrat kliknite na OK.**

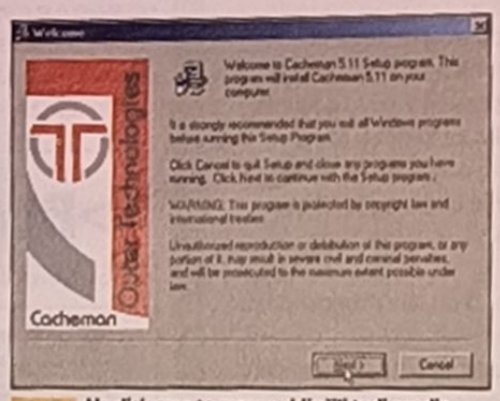


03 **V Windows 98 kliknite z desnim gumbom miške na meni Start ter izberite Razišči. Izberite možnost Nova→Mapa in pravilno vnesite naslednje:** `Control Panel.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}`

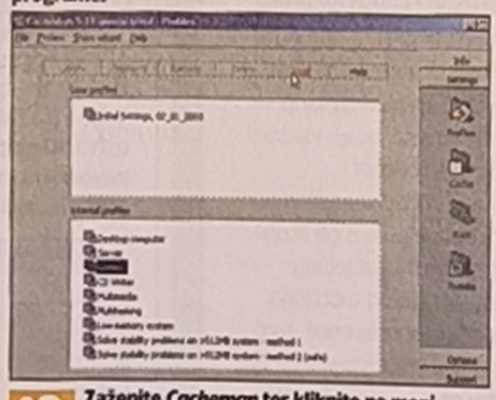
>>POSPEŠITE VAŠ PC

NA DISKU

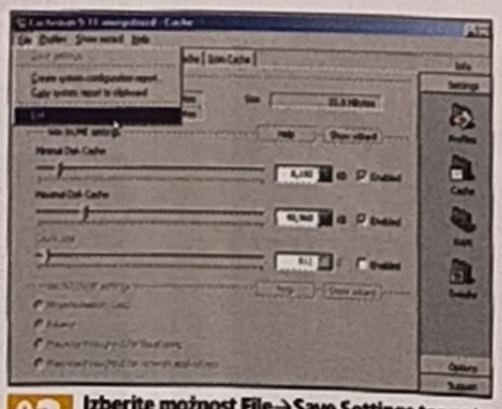
Uredite pomnilniške nastavitve s tem zanimivim programčkom, ki ga lahko najdete na disku.



01 **Na disk smo ta mesec vključili tudi orodje *Cacheman* (www.outertech.com). Ta močna, a za uporabo enostavna aplikacija optimizira vaše pomnilniške nastavitve, s čimer lahko pospešite sistem. Preden jo namestite zaprite vse aktivne programe.**



02 **Zaženite *Cacheman* ter kliknite na meni Profiles. Pod Internal Pofiles izberite možnost, ki najbolje odgovarja vaši uporabi računalnika (na primer igre) ter kliknite na gumb Load.**

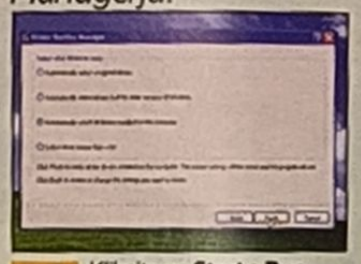


03 **Izberite možnost File→Save Settings ter nato še File→Exit. Ponovno zaženite Windows in preizkusite nove nastavitve s predlaganim načinom uporabe PC-ja (na primer z zapisovanjem CD-ja, če ste izbrali nastavitev CD Writer). Videli boste, da se je delovanje izboljšalo.**

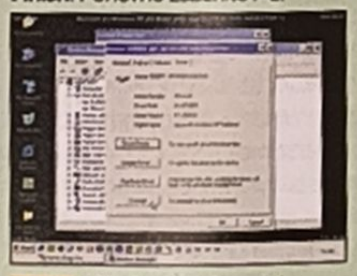
TEST GONILNIKOV

PREVERITE GONILNIKE V XP

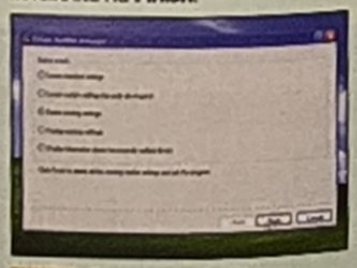
Preverite, če vaši gonilniki delajo pravilno s pomočjo *Verifier Managerja*.



01 Kliknite na **Start→Run**, vtipkajte `verifier` in pritisnite [Return]. Izberite možnost **Create Standard Settings** in kliknite **Next**. Sedaj izberite **Automatically select all drivers installed on this computer** in kliknite na **Finish**. Ponovno zaženite PC.



02 Windows bodo sedaj temeljito preverili vaše gonilnike – ne prestrašite se, če se bo prikazal modri zaslon. Zapišite si ime datoteke, ki je povzročila zastoj, ponovno zaženite računalnik v varni način ter ponovno zaženite orodje *Verifier Manager*. Tokrat izberite možnost **Delete existing settings** in kliknite na **Finish**.



03 Ponovno zaženite računalnik in preverite, kateremu kosu strojne ali programske opreme pripada problematični gonilnik. Poiščite nadgradnjo gonilnika ali programa na spletu ali pošljite sporočilo proizvajalcu in ga opozorite na težavo.

>> Odgovori

Pisma / Elektronska pošta

pisma@pcformatslo.net

Reklame

PISMO MESECA

Za začetek bi vsem v uredništvu želel lep dan in povedal, da ustvarjate zelo dobro revijo, ki jo vedno znova z užitkom prebiram, saj zadnje čase pokrivate izjemno zanimive teme in testirate zanimive izdelke. Da ne bo pomote, igre me ne zanimajo, veliko raje prebiram o računalniških trendih in najnovejši strojni opremi in programih. Vendar pa me nekaj v vaši reviji izjemno moti – reklame. Naj vam ilustriram zagato z marčevsko številko: poročilo s prireditve CES dvigne moralo in prikažejo se mi prve obljube o računalniškem paradižu, sledi izjemno zabaven članek o besnenju živčnežev nad silicijevimi mlinčki, tudi supertest matičnih plošč je izjemno dober, seveda pa me zanima tudi opis GeForca FX, katerega sicer ne nameravam kupiti, vendar sem rad na tekočem s sodobno tehnologijo. Ko se nato skozi teste strojne in programske opreme prebijem še do Boštjanove rubrike, je priokus v ustih že izjemno trpek. Pa ne zato, ker bi bilo vaše pisanje slabo, temveč zato, ker me pri prebiranju vedno znova zmotijo reklame.

Da ne bo pomote in si ne boste predstavljali da sem kak zadrtež: seveda se zavedam, da brez reklam PC Formata sploh ne bi mogli izdajati, vendar pa menim, da bi lahko z zvišanjem cen oglasov obdržali najmoZnejše oglaševalce in z minimumom reklamnih strani dosegli enak nivo prihodka. Tako bi bralci dobili še nekaj dodatnih strani člankov, vi pa ne bi izgubili ničesar. Toliko z moje strani, vsem pa želim, da bi se še bolj uspešno trudili in nam vsak nesec pripravili novo izjemno številko revije.

Robert Mihelač, Celje

Če v roke vzamete katerokoli slovensko revijo, boste ugotovili, da tudi v njih brez oglasov ne gre. A ker se ne želimo spuščati v uredniško politiko slovenskih kolegov, naj vam povem, da v tujih revijah oglasni prostor trzijo še bolj agresivno. PC Format kot vsaka druga revija ne more preživeti le od prodaje, temveč si mora zagotoviti stalen dohodek od oglasov. Ne živimo v Indiji Koromandiji, kjer bi bila tisk in distribucija zastonj, o davkih pa ne duha ne sluha – na trdem publicističnem tržišču je potrebno pač preživeti in teh nekaj reklam nam pomaga, da vsak mesec izdamo revijo, ki jo s takim užitkom prebirate.

PCFormatov popolni vodič

Pozdravljeni. Naj vam povem, da me je obisk lokalne trafike končno spravil v dobro voljo, saj sem ugledal revijo, ki me je zrajcala že z naslovom: PC Format-ov Popolni vodič: IGRE. Da, igre, stvar ki jo od propada PC Gamerja najbolj pogrešam. Vsaka vam čast, tematike v reviji so odlične, prav tako opisi, najbolj pa me veseli, da ste v svoj krog pritegnili še Kotnika in Belino (ej, kje pa ste pozabili legendo Hancmana?). Žal pa sem razočaran nad ploščkom, ki je milo rečeno beden. Okej, America's Army Ops 1.5 je sicer kul, zato pa je ostalo navadno sranje – modi, ki smo si jih že zdavnaj sneli in demonstracijske različice, ki smo jih videli že vsi. Škoda, ker je vtis za 1.150 SIT nekoliko pokvarjen.

Miha Vehovec, Postojna

Kot pove že ime Popoln Vodič: IGRE, smo poskušali bralcem ponuditi tematsko čim bolj zaokroženo in v okviru tematike iger čim bolj pisano revijo. Kot ste verjetno videli, smo se bolj posvetili tematskim člankom, pa tudi z recenzijami iger nismo skoparili. Ker bo revija v prodaji kar tri mesece, smo se odločili, da na plošček ne damo kopice demonstracijskih različic iger, ki hitro zastarijo, temveč smo vam želeli pomagati k večjemu igralnemu užitku pri obstoječih igrah.

NAJBOLJŠE S FORUMA

Pisec: K
Tema: Zakaj nekateri pišejo poste kot Pijani Pleksusi?

Ker se moja inteligenca meri po prisotnosti alkohola v krvi ne resno včasih mal zabluzim tak kot bom v naslednjem postu v tem topicu.

Pisec: daSKAn
Tema: Five things that sucked about Lord of the Rings.

Not enough lesbians indeed! Kam je usla vsa pornografija z holywud filmov?!?

Pisec: Cold_L
Tema: REFERENDUMA

evropska skupnost ima kul zastavo

>> MOJA SLIKA

Pridno klikajte na svoj PC fotoaparat, saj bo vaš trud nagrajen.

Čeprav je zime že konec, so nekateri še vedno navdušeni nad športi na snegu in ledu. Očitno pa vratarja Anaheima bolj zanima stanje njegove pričeske – in to v odločilnem trenutku.

Civilisti so v vsaki vojni nedolžne žrtve in tudi računalniške igre niso izjeme. Čeprav nam ni povsem jasno, kaj za vraga je tale motorist poskušal izvajati na frontni črti.

Čeprav je trenutno bolj aktualen Saddam, Osame še niso vsi pozabili. Ali pa gre le za politično aktualno reklamo Tepih centra Knez? Kdo ve...

Tudi ta mesec bomo najboljše pismo in najboljšo sliko meseca nagradili s po 24 pločevinkami energijske pijače Shark. Avtorje izbranih prispevkov ta mesec pozivamo, da nam sporočijo svoj naslov, na katerega naj dostavimo zaboj energije, ostale pa vabimo v ustvarjanje umotvorov, ki vam bodo prinesli nagrado v naslednjih mesecih.

NAJBOLJŠI RAČUNALNIŠKI TABLOID

PC dezin Format.or

Št. 3

BIZARNEŽ: Andrej "Grajski" Belina

ČASOVNI STROJ

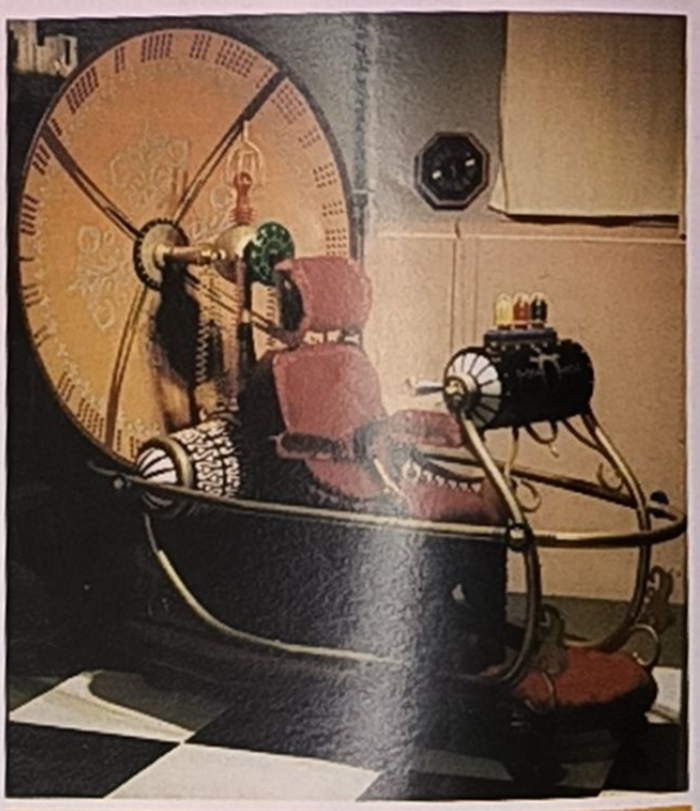
Do leta 2000 se boste lahko pogovarjali z vašim računalnikom. Leta 2000 bodo računalniško vodeni stroji opravili vse in praktično nadomestili človeka. In vse to brez Matrike.

Ni vam potrebno biti raketni znanstvenik, da vam je jasno, da se vizija niti približno ni izpolnila. Toda kje natančno se je zalomilo? Ko so IBM-ovi inženirji leta 1981 izdelali osebni računalnik (Personal Computer – PC), je stvar izgledala precej piškavo in nepokretno. Toda ta računalnik se je, za razliko od ostalih, prijel pri množici ljudi, ki niso delali v super-zavarovanih in high-tech laboratorijih in po pričakovanjih je cena praočeta PC-ja začela strmo padati. Ugodnejša cena je privabila še več kupcev in posledično tudi vse več prihodnjih razvijalcev, ki jih na trgu PC-jev nikoli ne primanjkuje. Ob koncu sedemdesetih je navdušenje doseglo svoj pravi vzgon in daljnovidni inženirji so imeli takšne in drugačne vizije o razvoju računalništva in jih z veseljem razlagali medijem, ki se teh utopičnih rac tudi niso kaj preveč branili. Do začetka osemdesetih so vodilni najrazličnejših podjetij kar tekmovali v tem, čigava izjava bo imela več "ženesekva", vzgona, strasti in "vizije". In od tod tudi čisto očitne bedarije, ki so se še posebej zaradi privlačne in okrogle letnice večinoma nanašale ravno na prelom minulega tisočletja.

Preživeli smo leto 2000 in pot pridno nadaljujemo že proti naslednjemu desetletju in nam na srečo še zmeraj ni potrebno vnašati gesla v mikrovalovno pečico ali toasterju razlagati, kako zelo želimo imeti zapečen kruhek. Toda če vsaj malo spremljate kakšen Technet ali ste bili kdaj na npr. CeBIT-u, potem je po drugi strani jasno, da so v razvoju stvari, o katerih se nam še sanja ne.

Edini problem pri vsem tem je, da čeprav je v razvoju veliko zanimivih, čudnih zadev, obstaja zmeraj le majhna možnost, da se bodo sploh katere prijele. Razvoj namreč narekuje, da bo obstala le tržno uspešna ideja, medtem ko bodo vse ostale – ne glede na to, kako zelo uporabne in oh in ah sploh so – propadle. In spet smo pri kupni moči – pri vas, dragi bralec, in krog je sklenjen.

Kdo ve, kako bo, ko bomo osiveli in se več ne bomo spoznali v vso novodobno šaro, ki nam jo bo prinesel tehnološki razvoj. Ko bomo zmerjali sosedove mulce, ker se preglasno igrajo in hodijo po travi. Hočem reči, da je pač težko kar koli napovedovati, ker je prostora za zmoto več kot preveč in nikoli se ne ve, na katero stranpot bo zavila zmeraj nepredvidljiva tehnološka evolucija. Lep primer je g. Charles H. Duell, komisar ameriškega patentnega urada, ki je ob svojem predlogu, da zaprejo njegov urad, podal obrazložitev: "Vse kar je bilo mogoče izumiti, je že izumljeno." Zato pa – se raje vidimo v prihodnosti.



NAPOVEDUJEM

Jasno mi je, da bo to čez nekaj let humoristični material ampak vseeno; za prihodnost (+/- 5 let) napovedujem:

- **Linux bo temelj za nov operacijski sistem, ki bo prevladal nad Windows.**
- **Programi bodo popolnoma združljivi med prenosnimi napravami in namiznimi računalniki.**
- **Računalniške komponente in mediji bodo zelo poceni in bodo izdelani iz recikliranega materiala in papirja.**
- **Izbrisljivi elektronski pomnilniški mediji bodo popolnoma zamenjali medije DVD.**
- **Internet se bo zasukal v novo smer. HTML bo zamenjal popolnoma nov, večpredstavnostno orientiran način prikazovanja spletnih strani.**

OFFTOPIC DOMAČE STRANI

Res, najlepše od vsega je, ko tako mirno klikam sem ter tja po internetu in nihče ne more zmotiti moje nežne harmonije s strežnikom MySQL, prebiram sporočila, se jim smejim, in se čudim. In nato zagledam povezavo. Klikni za Rokijevo stran. Ehhhh... ... ... ok, naj mu bo. Klik. "Pozdravljeni, obiskali ste mojo domačo stran bla bla bla..."
Fotografija ali dve s sošolci, telefonska številka, gumb, ki omogoča, da nastavite trenutno stran za vašo domačo stran (prosim vas lepo) in seveda obvezne SPECIFIKACIJE MOJEGA RAČUNALNIKA. Kaj?! In kaj hudiča naj MENI pomaga, kaj ima Roki tam za en računalnik? Točno takšne strani in strani s toaletno poezijo predstavljajo tretjo globalno nevarnost: spletni spam. Nova vojna je na obzorju.

NAPOVEDALI SO...

- **640 kb RAM-a bo dovolj za vsakogar. William Gates, 1981.**
- **Računalniki v prihodnosti bodo morda imeli le 1000 vakuumskih cevčic in bodo tehtali le tono in pol. Popular Mechanics, 1949.**
- **Ni razloga da bi kdor koli imel računalnik doma. Ken Olson (predsednik družbe DEC), 1977.**
- **Internet? Nas ne zanima. Bill Gates, 1993.**
- **Mislim da je na svetovnem tržišču zanimanje za vsaj pet računalnikov. Thomas Watson (predsednik IBMa), 1943.**
- **Do leta 2000 bodo računalniki zastonj. Ali pa skoraj zastonj. Hkrati pa bodo zmoglivejši, lažji in bodo zasedli manj kot pol sobe. Neznan novinar, 1972.**

Harvey Norman

Največja izbira računalniške in druge večpredstavnostne opreme na enem mestu.

Doživetje vredno ogleda!

ODPRTO SEDEM DNI V TEDNU

PCplus®

Računalniki in prenosniki

V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

PCplus PRIVILEGE servis

TEHNIČNA PODPORA
090 71 70
(klic je plačljiv)

www.pcplus.si

OSEBNI RAČUNALNIKI

	i-net	i-f@mily	e-office	g@mer	e-m@chine	m@gic	Dream m@chine
Procesor:	AMD Duron 1300 MHz	Intel® Celeron® 1.7 GHz	Intel® Celeron® 2.0 GHz	AMD Athlon XP2000+	Intel® Pentium® 4 2.4 GHz	AMD Athlon XP 2100+	Intel® Pentium® 4 2.4 GHz
Osnovna plošča:	Asus A7N266-VM	Asus P4S533-MX	Asus P4S533-VM	Asus A7V333-X/LAN	Asus P4S533-VM	Asus A7V333-X/LAN	Asus P4S8X/LAN
Pomnilnik:	128 MB DDR (PC2100)	128 MB SDRAM (PC133)	128 MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)	256MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)
Trdi disk:	30 GB 5.400 obr.	40 GB 5.400 obr.	40 GB 5.400 obr.	40 GB 7.200 obr.	40 GB 7.200 obr.	80 GB 7.200 obr.	80 GB 7.200 obr.
CD/CD-RW pogon:	CD-ROM 54x	CD-ROM 54x	CD-RW 52x/24x/52x	---	CD-RW 48x/16x/48x	CD-RW 52x/24x/52x	CD-RW 48x/12x/48x
DVD pogon	---	---	---	DVD 16x/40x	---	DVD 16x/40x	DVD 16x/40x
Grafika:	integr. GeForce2 MX200	integrirana grafika	integrirana	Radeon 9000 64MB DDR TVO	integrirana	Asus GF 4 64MB DDR TV-out	Radeon 9000 128MB DDR TV-out
Zvok:	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran 6 kanalni	integriran AC97 audio	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni
Tipkovnica:	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica
Miška:	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	optična miška, s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki	zvočniki	zvočniki	zvočniki	zvočniki	---	---
Modem:	56K, interni	---	---	---	---	---	---
Mrežna kartica:	---	LAN 10/100	---	LAN 10/100	---	LAN 10/100	LAN 10/100
	89.900,-	96.900,-	116.900,-	144.900,-	159.900,-	184.900,-	224.900,-

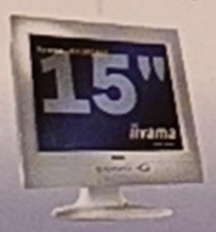
Ob nakupu kateregakoli računalnika PCplus vam podarimo: dostop do internetaS5.net 20 ur, brezplačno zbirko 1400 "royalty free" fotografij, računalniške revije s CD-ji, spletni priročnik na CD-ju, telefonski imenik Slovenije (ob nakupu operacijskega sistema MS Windows) in podlogo za miško PCplus.

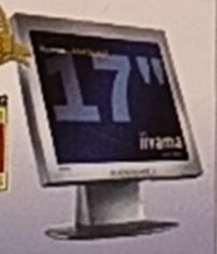
LITEON

LitePanel 150
z zvočniki
74.900,-

LitePanel 170
z zvočniki
119.900,-

iiyama





BX3814UT
84.900

AS4314UT
barva: bel ali črn
149.900

iomega

Zip 750MB USB 2.0
49.900,-

Prenosni trdi disk USB 2.0, 20GB
52.900,-

CD-RW 48x24x48x USB 2.0 Drive
44.900,-

Bellagio
Intel® Celeron® 1,7 GHz
pomnilnik 128 MB DDR
trdi disk 20 GB
14,1" 1024x768 TFT zaslon
DVD pogon
VGA do 64MB,
zvočna kartica 16bit, 2x USB
baterija Li-Ion, fax modem
mrežna kartica 10/100
249.900,-

Silver Shadow
Intel® Celeron® 2,0 GHz
pomnilnik 256 MB DDR
trdi disk 20 GB
14,1" 1024x768 TFT zaslon
CD-RW/DVD pogon
VGA do 64MB, zvočna kartica
16bit, TV out, 2x USB,
baterija Li-Ion, fax modem
mrežna kartica 10/100
324.900,-

Hansol

H520/T150
79.900,-

720ED
39.900,-

920P
49.900,-

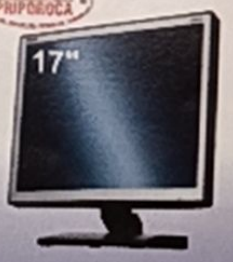
NEC

Prenosne rešitve
- odgovor na vsak
vaš problem
kadarkoli
in kjerkoli

MobilePro 300E
99.900,-

VERSA C150
od 299.900,-

LCD1501
84.900,-



LCD1701
144.900,-

NEC/MITSUBISHI

Kristalna slika v vseh pogledih

Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV, cene so informativne, slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in si sprevidujemo. Pridržujemo si pravico do sprememb cen in konfiguracij. Asund 92 d.o.o. Stegne 13, Ljubljana.

Intel, Celeron, Intel Inside in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja IntelCorp. AMD, AMD Duron, AMD Athlon in AMD Athlon Xp so blagovne znamke podjetja Advanced Micro Devices. Vse pravice pridržana.

PRODAJA:

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06
Internetna trgovina:
www.powerplus.si

Mprint d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60

Janus Trade d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/202 66 80
LJ: - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 28 84
PTUJ: 02/749 68 50:

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
MARIBOR: 02/228 17 20
SL. BISTRICA: 02/843 08 30
VELENJE: 03/897 68 50

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

Meler Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 11

Commline
SL. KONJICE: 03/759 20 60

ECU d.o.o.
IZOLA: 05/64 00 420

MEDIA DOM
M.SOBOTA: 02/53 48 335

Melom d.o.o.
TRŽIČ: 04/592 50 10